最终幻想极速特报 | 小岛秀夫谈《潜龙谍影4》与Wii；《鬼泣4》、《生化危机5》将以最终形态亮相TGS

LEVELUP 游戏城寨

优惠价¥4.80元
6 LeveL
2006.6A
网络/音乐互动志

最终幻想极速特报

XIII VII III

PS3
最终幻想 XIII
详细情报
最终幻想 Versus XIII
详细情报

FINAL FANTASY XIII
FINAL FANTASY Versus XIII

PSP
核心危机 最终幻想VII
更新要素

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

NDS
最终幻想III
更新要素

FINAL FANTASY III

Web Show
男人如何读懂女孩脾气等级
关于上帝的几个笑话
世界各地的饭局
我们的青春，不只是汗水

动漫游
一只画漫画的幸福猪

美优馆
上户彩

levelup私房话
网恋是否可行？

烈舞阿婆
Level 4 读者调查表中奖名单公布

特稿 | 久违的感觉，因“你”而回来……

佳文选读·晴天阳娃娃

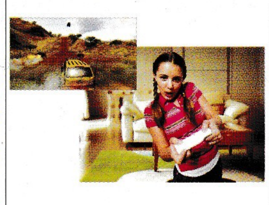
01 Win and Shine（《胜利十一人10》主题曲）/ 02 冒险吧？（《凉宫春日的忧郁》Opening）
03 有了这颗眼泪才能走下去（《喧嚣学园 第二学期》Ending）/ 04 My Village is Number One（《异度装甲》BGM）
05 The Treasure Which Cannot Be Stolen（《异度装甲》BGM）/ 06 Bad Day（欧美流行推荐）
07 绝不会离开你（日韩流行推荐）/ 08 星象仪（网友点播）/ 09 Broken Wings（网友点播）
10 晴天阳娃娃（佳文选读）/ 11 动画对白赏析（《钢之炼金术师》）/ 12 Dear Woman（SMAP演唱）

CD
佳文选读 晴天阳娃娃
LEVELUP 游戏城寨 6 LeveL

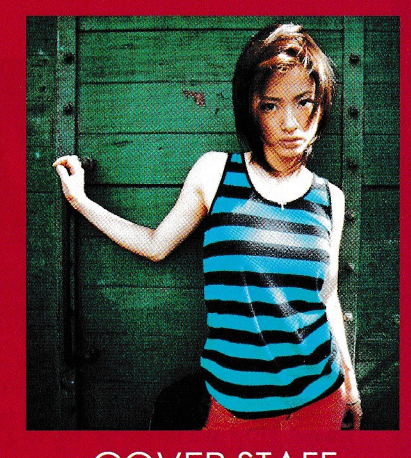

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII











COVER STAFF

封面：上户彩 Copyright 株式会社 ワニブックス

Level 6

2006.6A



策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010

CONTENTS
目录

风速报道

TEXT BY 风间仁

“我对 Wii 的创意非常感兴趣。”
小岛秀夫谈《潜龙谍影 4》与 Wii

举世注目的PS3超级大作《潜龙谍影4》（简称《MGS 4》）的制作人小岛秀夫出席了2006 E3游戏展，近日他就《MGS 4》的开发和对任天堂次世代主机 Wii 的印象等问题接受了记者的采访。以下是访谈的摘要：

记者：PS3的新手柄支持动作感应功能，这让许多人都吃了一惊，你是否有计划在《MGS 4》中也运用这种新功能呢？

小岛秀夫：当我在E3新闻发布会上听到这个消息时确实很吃惊，我想我会回去与我的制作小组再深入研究一下该如何在《MGS 4》中发挥PS3手柄的这种功能。不过我已经有一些初步的想法了，比如说使用这种功能来控制第一人称模式下的视点或移动等等，但这还需要进一步的讨论。

记者：你对任天堂的Wii主机有什么看法？

小岛秀夫：我试玩了Wii平台上的《塞尔达传说》以及《超级马里奥银河》等几款游戏，我觉得Wii上面的网球游戏最有意思。作为一个游戏制作人，我对Wii的创意非常感兴趣，自己也有过一些想法，也非常希望能制作一些Wii平台的游戏，但遗憾的是现在我有太多的《MGS 4》的工作有待完成，因此在这些工作完成以前我还无法透露我个人下一步的计划。

记者：在将来，是否有可能开发一款 Wii 平台的《MGS》游戏呢？



小岛秀夫：我现在还没有想好该怎样使用 Wii 来演绎《MGS》，但我有一些独特的想法，如果我要在Wii上开发FPS游戏的话，那就一定要做出一款与众不同的游戏。不一定是以《MGS》为主题，但现在我还没有这方面的打算。我想给玩家带来一些新颖的玩法，因为我想用Wii的手柄来实现一些以前无法想象的创意。

记者：在游戏的影像中出现了Raiden、Liquid Snake和Ocelot的身影，能否透露一下这些人物将在本作中扮演怎样的角色？

小岛秀夫：在《MGS 4》中你能使用的唯一角色就是Snake，而在游戏中，如果条件允许的话，我甚至希望能让历代的角色都在本作中登场。在《MGS 4》里，系列中每一个重要人物的过去都将得到解释，很多游戏前作遗留的迷团都将在《MGS 4》中被揭开。

记者：从游戏的影像中我们可以感觉到《MGS 4》的故事似乎十分凄凉，特别是当我们看到Snake要举枪自杀的镜头时就更是如此，游戏真的会是一个悲惨的结局吗？我们是否有机会看到一些浪漫的故事或是大团圆的结局？

小岛秀夫：不，游戏的基调并没有那么阴沉，但可能不会有浪漫的故事在本作中出现。因为本作的故事将是以几个非常重要的人物为主线展开的，因此，玩家们还是有机会看到一个相对比较积极的故事结局的。

levelup 网友评论

评论 1 为了《MGS4》只好买PS3，X360玩《忍龙》、PS3玩《MGS》、Wii玩《塞尔达》，次世代制霸计划已实现1/3，喔耶……（by 极度无聊）

评论 2 看了E3 的影像之后我想迷彩服一定又会成为这一代的一个重要的游戏因素，相信小岛不会让我们失望！（by music.snake）

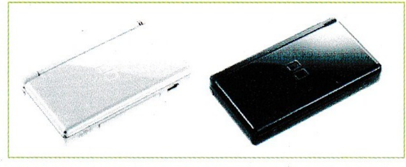
黑、白两色NDSL将作为欧洲首发版本推出
任天堂掌机风暴今夏登陆欧洲

任天堂近日公布了即将在6月23日登陆欧洲大陆的NDSL的两个首发版本，分别是碳黑色和陶瓷白这两个颜色。另外，官方提供的资料中还包括一张咖啡色的NDSL的照片，但没有确认有关这个版本的情报，因此现在还不清楚这个版本是否会与黑、白两色的NDSL同时发售。目前官方公布的建议零售价格为99.99英镑和149.99欧元。





任天堂的新一代掌机NDS的新版本NDSL以其时尚、小巧的外型，一经推出就获得了玩家的热烈支持，一度成为炙手可热的紧俏产品。目前NDS在全球的销量已经突破1600万台，在欧洲也卖出了400万台以上，相信欧版NDSL的发售必将在欧洲再次掀起一场掌机风暴。



levelup 网友评论

评论 1 咖啡色的其实应该叫巧克力色才对，以后情人节表要送巧克力了，要送就送巧克力色NDSL。（by 名探侦YW）

评论 2 老任真行，加上《任天狗 斑点狗和它的朋友们》，这回NDSL在欧洲恐怕也会狂卖不止！

“PS3 的游戏开发太危险了”！
部分游戏厂商对 PS3 首发游戏质量表示担忧

由于索尼没有提供次世代主机PS3的最终技术规格，因而SEGA、THQ等游戏厂商对PS3首发游戏的数量以及质量感到不安。

世嘉美国分社社长Simon Jeffrey对媒体表示：“很多开发者没有获得PS3的开发工具，因而PS3的首发软件将不会很多。虽然不少厂商公布了PS3游戏，但并不能活用新CELL芯片的全部性能。”

THQ公司首席执行官Brian Farrell则表示由于没有得到主机的最终规格，已经被迫暂停了开发中的PS3游戏，并表示“PS3的游戏开发太危险了”。

与此相反，美国两大游戏厂商EA和Activision表示对索尼所提供的情报感到相当满意。Activision首席执行官Robert Kotick表示：“虽然没有公布最终规格，但我们基本了解了处理器的性能，开发工作进行的很顺利。”EA Worldwide Studios社长Paul Lee也简洁地表示：“我们对索尼提供的PS3开发工具感到很满意。”

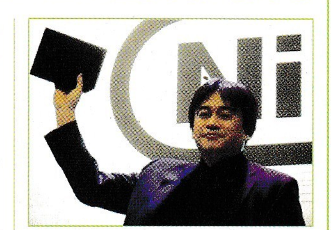
Ubisoft公司的总裁Yves Guillemot回忆起Xbox 360发售时的情景说道：“我想PS3还不能发挥出其全部的能力，这和去年Xbox 360是一样的。”

levelup 网友评论

评论 1 PS当初之所以能夺取天下是因为它的开发环境是当时所有主机中最优秀的、价格也最低廉，但是从PS2开始就变成了推销自身技术标准的工具了！PS3是为CELL和BD而生，这样做的后果就是极端恶劣的开发环境和与游戏无关的高成本。（by 小白）

评论 2 给点时间，给点空闲，发个规格，给厂家看看！常发点规格啊发点规格，给第三方点开发工具给厂商点信心……（by SEGA 最后的旗帜）

“我们不在乎是否能击败索尼或微软！”
岩田聪阐述任天堂次世代游戏战略



任天堂社长岩田聪近日接受了国外新闻媒体的专访，在采访中岩田聪透露了Wii的一些相关信息并再次阐述了任天堂的理念，他表示，任天堂并不在乎是否能击败对手，而是更注重如何能让更多的玩家参与到游戏中来。

关于外界普遍关注的Wii的售价，岩田聪表示目前虽然还无法公布，但他保证Wii的价格“绝对是所有普通玩家都能承受的”。在谈到有关PS3的售价时，岩田聪半开玩笑地说道：“只要我们不以PS3为标准，那么任何售价都应该是玩家可以接受的。”

在谈到任天堂的游戏制作理念时，岩田聪进一步强调了核心玩家群体的重要性并表示任天堂从未忽视过核心玩家的存在。他说：“如果我们在E3上没有展出《塞尔达传说》和《赤铁》，而只有Wii的体育游戏或类似的作品的话，那么玩家们肯定会认为任天堂已经忘了该如何开发严肃游戏。而事实并非如此，通过Wii的独特机能和新颖的游戏方式，我们不仅要吸引新玩家，同时也重视传统游戏的开发，这就是我们要传达给玩家的信息。”

最后，在谈到对次世代主机大战前景的预测时，岩田聪表示：“我们要吸引更多的人加入到游戏中来，不论是有多年玩龄的核心玩家还是从未接触过游戏的新玩家，这就是我们的目标。因此我们并不在乎能否击败索尼或微软，也不会过多地考虑是否能在次世代大战中取得最后胜利。”

levelup网友评论

评论1 Wii与PS3不存在竞争，就如同悍马H2与法拉利F430，喜欢的人会同时入手，不喜欢的各取所需。相信绝大多数人会购买PS3与Wii两台主机。(by 16楼)

评论2 好超脱啊！但他毕竟是个商人！本人未出茅庐已知三分天下，SONY将占45%市场份额，MS占35%，老任占20%，啊！大梦谁先觉，平生我自知……被刘备吊起来打：三分天下我的那份在哪儿？(by 刘龙马)

评论3 也许，与世无争才是王道，虽然竞争带来进化，但这个时候，应该是静下心做点事的时候了(by 73楼)

“放弃上诉我们就提供援助”
Immersion愿意为PS3手柄提供震动功能解决方案



索尼在前不久的E3上正式公布了PS3手柄，同时宣布将取消原有震动功能，原因是震动功能可能会对PS3手柄新增的动作感应控制装置产生不良影响。这一决定一经公布立刻引起了轩然大波。

而就在此时，Immersion公司总裁Victor Viegas通过新闻媒体以一种特殊的方式传达了愿意为PS3手柄提供解决方案的意向。众所周知，索尼与Immersion自2004年9月起开始针对PS2手柄的震动功能专利所属权问题对簿公堂，索尼一审被裁决赔偿Immersion公司9000万美元并被禁止销售和生产所有涉及震动功能的游戏控制器。此后索尼虽不断尝试上诉，但一直未能改变判决结果。Viegas表示：“不管索尼取消震动功能的真正原因是什么，我们都愿意为PS3提供解决问题的方案。我不认为这是什么困难的事，Immersion的专家们将非常乐意为索尼提供帮助。”

当然，所有这一切的前提是，索尼必须撤消上诉并立刻履行判决。Viegas对此显得十分自信，“我们已经取得了胜利，陪审团一致支持我们的主张，这一点早在两年前就已经注定。”同时他还提醒索尼无谓的上诉只会使自己陷入不利的境地。

事实上在诉讼之初，微软也在被告席之列，但后来微软用2600万美元息事宁人，并最终成为了震动技术的合法使用者，Viegas表示：“索尼已经在这一问题上浪费了太多不必要的精力，而实际上这个问题完全可以通过许多法律途径来解决。”



Viegas在最后还着重强调了震动功能对游戏的重要作用，同时对于索尼取消震动功能的决定他也表示担忧，“取消震动功能很可能对游戏本身产生负面的影响，特别是对竞速模拟类游戏和射击类游戏，我不认为玩家会把这看成是一种进步。”

levelup网友评论

评论1 sony贪便宜花15w$收买证人被揭发，结果被判赔偿9600w$。部分对应震动的游戏禁止销售，而且这官司今年内就会全部了结，sony现在上诉只是拖延时间罢了，钱还是要给的。

评论2 PS3手柄的震动功能肯定会有的，对于一个PS3手柄的重要功能，SONY怎么会轻易放弃，毕竟有许多玩家已经习惯在震动中游戏。(by yanhan0410)

“Xbox 360+HD DVD播放器”套装年底上市
微软保证售价将大大低于PS3！

根据业内人士透露的可靠消息，微软已经与英国的几家大型连锁游戏零售商进行了秘密的接触，预计会在今年年底以前推出Xbox 360与HD DVD播放器的同捆超值组合，而且售价会明显低于索尼的PS3。

目前Xbox 360主机在英国的零售价为209英镑左右，而根据目前索尼公布的情报来看，60GB的PS3在英国的售价为425英镑。据悉，微软向英国的零售商保证，Xbox 360 HD DVD播放器的价格不会超过130英镑，而且在今年圣诞节期间准备推出“Xbox 360+HD DVD播放器”的同捆超值套装，售价同样十分吸引人。外界分析，微软的Xbox 360套装价格可能会在340英镑左右，比60GB版PS3还要便宜80英镑左右。

索尼的PS3所使用的次世代蓝光DVD格式目前得到了许多大型电影公司和一线游戏软件开发商的支持，PS3的“钱途”也因此被许多业内人士所看好。产业分析专家指出，蓝光DVD能否在推出后站稳脚跟将直接决定PS3主机的成败。如果蓝光DVD在推出后能得到迅速普及，那么索尼将通过PS3赚取巨额利润；然而一旦失败，那么索尼不得不在5年或更长一段时间内面临难以想象的困境，因此，PS3与蓝光DVD的关系可谓是一荣具荣、一损具损，二者相互依存，缺一不可。

levelup网友评论

评论1 其实关键在于你怎么想了，PS3的DVD播放功能你是否需要，如果你觉得有价值，那么PS3就不算贵了，如果觉得没有，你肯定不会为X360配备其他外设，那么X360就便宜多了。(by 38楼)

评论2 微软玩这种把戏就不对了，便宜70美元又怎么样？PS3有《FF13》和《MGS4》，已经远远超出这70美元的价值了。(by 24楼)

《鬼泣4》、《生化危机5》将在TGS上展出
制作人透露届时游戏将以最终形态亮相



Capcom公司的两大镇社之作《鬼泣》和《生化危机》系列的最新作都没有出现在本次E3上，这让无数玩家感到失望不已。但最近有消息说，在2006年东京电玩展（简称TGS）上这两款游戏都将会以试玩的形式展出。

Capcom公司最近对媒体透露，之所以没有在本次E3上展出《鬼泣4》和《生化危机5》是因为公司计划在今年的TGS上公布这两款游戏的试玩并为此正在进行积极的准备。据《鬼泣》系列的制作人小林裕幸透露，当玩家们再次见到《鬼泣4》时，它将不再只是以影像，而是以完整的游戏形态出现。

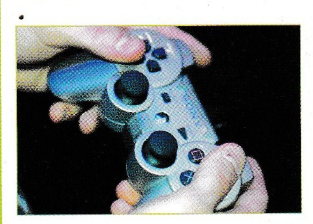
levelup网友评论

评论1 的确，在下认为今年的E3上Capcom上缺少这两款游戏的消息的确令人失望。(by 自由の翼)

评论2 不是神谷英树指导我多少有点不放心，小林这人遗传三上的独断专权总以自我观点来做事，希望他不要把这个游戏搞砸了。(by 53楼)

评论3 希望能有完成度高的可试玩的版本，而不是单纯的演示影像。(by 一行)

PS3手柄 VS Wii控制器！
专业人士对PS3手柄"新功能"提出质疑



索尼在前不久的E3上公开了PS3手柄的最终型态，除了在外型上回归原始PS手柄造型之外，索尼还公布了另一个令人震惊的消息：PS3手柄同样支持动作感应捕捉功能。那么PS3手柄是否真的在功能上能够达到与Wii相同的程度呢？许多业内人士对此持有不同的观点。

据业内人士分析，从索尼公布的影像和现场提供的试玩来看，PS3手柄虽然支持可旋转动作感应捕捉，但却忽略了3D空间的位置跟踪功能。而且索尼所宣称的"可以实现x、y、z三个坐标轴的同时变换"的功能也只是个半成品，并没有完全实现。另外，PS3手柄不能象Wii的手柄那样实现点对点的控制，因此任天堂在E3上展出的所有Wii的游戏都是PS3手柄目前无法做到的。

此外，就在E3结束后不久，从索尼内部流传出的消息显示，索尼很可能是在E3展召开之前10天左右才通知软件开发商PS3手柄的新功能，并要求开发商以最快速度制作出一款可以用来演示该机能的游戏，《战鹰》就这样诞生了。同样，震动功能的取消同样也是仓促决定的结果，这就能解释为什么所有的开发商都是通过媒体而不是索尼官方得到这个消息的。



levelup网友评论

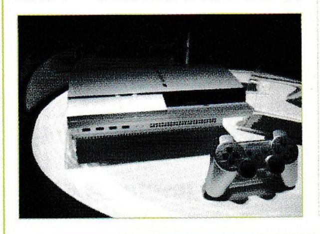
评论1 其实索尼的策略很成功，一个产品的定价主要在于其技术含量的高低和性价比是否平衡。作为次世代家庭娱乐平台，我很高兴索尼愿意进行创新和探险。而对于稳中求生的任天堂来说，无疑索尼的发展更令人期待。(by 12楼)

评论2 手柄回归原样是好的，但是创意肯定是受Wii的启发，要是X360没有发售，估计手柄也会做出改变，这本无可厚非，但是取消震动功能实在是让人无法接受。(by eggsboxee)

PS3的高昂售价对整个产业都是灾难性的消息
分析机构预测价格可能导致索尼潜在用户流失

索尼正式公布PS3售价已经一周时间了，但有关价格的风波却丝毫没有减弱的倾向，20GB版本499美元、60GB版本599美元，这个售价一经推出就在业内引起了轩然大波，越来越多的业内人士开始对PS3的前景表示担忧。

游戏产业研究机构DFC指出，索尼在制定PS3售价这个问题上冒了很大风险，很可能因此而付出昂贵的代价。据DFC分析，主机价格越贵，整个游戏产业实现增长的空间就越小。电视游戏产业所积累的数以千万计的用户群体是在一个相对比较短的时间里建立起来的，这个产业结构中一个至关重要的部分就是价格低廉的硬件，而现在索尼很显然已经打破了这种结构的平衡。



PS3的售价对支持PS3的第三方开发商也不是一个好的信号，尽管作为一台融合了最先进的次世代技术的多功能娱乐平台来说，PS3对许多硬件发烧友还是有相当的吸引力的，这个用户群体对索尼的音乐和电影业务的拓展十分重要。但是如果这些人只买蓝光电影而对游戏软件置之不理的话，那么第三方厂商将会血本无归。

DFC还预测，PS3的高昂价格可能会甚至已经迫使一部分消费者站到了自己的对立面去，很多原本持观望态度的消费者可能会在这个时候放弃PS3而转投Xbox 360或Wii。而另外一个很可能导致消费者放弃PS3的潜在因素是，原本游戏类型相对单一的Xbox 360已经开始逐渐向PS3靠拢，Xbox 360平台上包括RPG、FPS、ACT等在内的各种类型的游戏也开始增加并越发丰富起来。

levelup网友评论

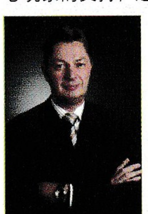
评论1 家用机与PC相比优势就在于功能专一、价格低廉，因此能迅速普及。所以商家宁肯交权利金也要在畅销主机上做游戏！PS3这么贵，都和电脑价钱差不多了，什么时候能普及？(by 小白)

评论2 PS的SONY是令人尊敬的，PS2的SONY是令人无奈的，PS3的SONY是令人憎恨的。(by 53楼)

"就算没有一款游戏，消费者还是会购买PS3"
索尼英国总裁对PS3前途充满信心

SCE英国总裁David Reeves近日在接受电子娱乐频道CVG采访时表示，索尼对PS3的前景充满信心，在PS3的销量方面也完全没有问题。

David Reeves对记者表示，首批发售的PS3在销量方面不存在任何问题，但真正决定这次次世代主机大战成败的关键是那些核心玩家群体。他说："并非我们盲目自大，但我认为在PS3发售的前6个月里销量根本不是问题，关键是如何赢得核心玩家的支持，这些人会购买Xbox 360，也有可能会选择任天堂的Wii，但所有这些核心玩家何时选择购买PS3将决定最后的胜负。"



David Reeves在整个采访过程中一直表现的信心十足，他甚至宣称只要是索尼的产品就不愁卖不出去，"从1995年我们首次推出PS，到2000年PS2上市，索尼已经用几年的时间建立了一个强大品牌形象和稳定的用户群体。对于首发的500万台PS3的销量完全没有必要担心，不管它是什么？就算没有一款游戏，消费者还是会去购买。"

众所周知，索尼在游戏主机市场一直处于领先地位，而其优势也是其他硬件厂商所望尘莫及的，但无论如何，David Reeves的言论还是显得有些过于自信了，不知道这种情绪是否也从某个侧面反映了索尼高层的一种态度。对于售价高达600美元的PS3来说，仅靠索尼的品牌影响力到底能取得怎样的成绩呢？一切只有靠时间来检验。

levelup网友评论

评论1 这话说得大了点，不过口头上狂一点可能也是为了增加销售的气势。PS系列造就了一大批忠实的FANS，希望PS3不要让我们失望。(by 30楼)

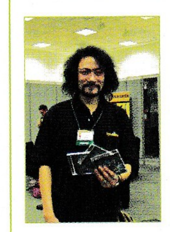
评论2 X360发售前MS高层不也有这类型的发言吗，只不过没那么夸张而已。这样是为了提高公司员工士气同时给玩家信心。我不评论他说的话，但我支持PS3！(by 36楼)

评论3 没游戏也会买？估计也只有在以下几种情况才能发生：1.SONY或游戏主机发烧友 2.钱多的用不完，喜欢没事炫耀 3.被别人用枪指着(by 120楼)

"Wii不适合制作《恶魔城》等长篇游戏。"
五十岚浩司表示目前没有制作Wii游戏的打算

《恶魔城》系列的游戏制作人五十岚浩司近日在一个访谈节目中表示，由于Wii所特有的操作方式以及所针对的游戏人群的限制，因此对《恶魔城》这样的长篇游戏作品来说并不是合适的平台。

在采访中，记者询问五十岚浩司是否有在Wii平台上推出《恶魔城》系列游戏的打算。五十岚浩司回答说："你能想象用Wii的手柄不停地挥舞鞭子玩上一个小时甚至更长的时间吗？事实上我对Wii还是很感兴趣的，我参加了任天堂的E3发布会并亲眼目睹了Wii的游戏演示，随后我意识到，Wii所瞄准的一个主要人群是那些不经常玩游戏或以前没有游戏经验的人，这些人所追求的是那些能在相对较短的时间内带给他们新奇有趣体验的游戏。由于他们不会坐下来花几个小时甚至一天的时间来玩一款游戏，因此象《恶魔城》这样的流程比较长的游戏可能不适合在Wii上推出。"





五十岚浩司最后表示，他现在还没有在Wii上制作《恶魔城》的打算，但他会继续思考这个问题，并对此事进行进一步的探讨。

levelup网友评论

评论1 五十岚心目中的《恶魔城》还是那种无限刷新怪物的类型，他又老想着鞭子=Wii标准手柄，那当然没法玩了，动点脑筋吧胡子兄，实在不行Wii还有传统手柄可以顶住。(by 19楼)

评论2 谁告诉他革命手柄要挥舞这么大幅度？只要手腕稍稍旋转就可以模拟出挥鞭的动作了。难以想象一个游戏制作人会说出这样的话，没有创新的作品哪来的生命力？(by 58楼)

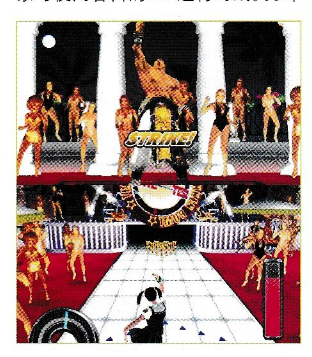
评论3 Wii的手柄创意跟NDS理念一致。个人比较看好X360，不过Wii的低价位也很有竞争力，只是PS3现在有点尴尬，价位过高，机能过强，将玩家的审美疲劳提高到了新高度。(by 88楼)

“铁拳保龄”再度复活！
《铁拳 暗之复苏》故事、联机模式新情报公开



在《铁拳 TT》中登场的迷你游戏“保龄球”获得了玩家们的喜爱，现在它将在《铁拳 暗之复苏》中再次登场，不仅可以使用全新的角色来进行游戏，保龄球场也焕然一新。

本作中的保龄球除了可以一人娱乐，还可以使用一台PSP进行两人比赛，甚至存在供3-8个人参加的杯赛模式，当然通过无线联机两位玩家可使用各自的PSP进行对战。另外在该模式中同样可以获得FIGHT MONEY。



除此以外，官方还公布了游戏的故事模式和联机模式的最新消息。在故事模式中，除了追加了3位新角色以外，还将会有3人各自的原创剧情、影像登场。而在联机模式中，不仅可以支持两位玩家使用两台PSP主机以及两盘游戏软件进行无线对战，而且还对应使用一盘游戏软件进行的联机游戏——GAME SHARING。在该模式中两位玩家可以选择游戏中的所有角色，但角色的自定义形象不会在该模式中体现，游戏获得的FIGHT MONEY也将加算至持有软件的一方。

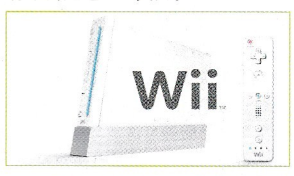
levelup 网友评论

评论1 我觉得把《铁拳DR》放在PSP上而没放在PS2上实在是让人费解，PSP的按键不适合玩这款游戏，想打出风神拳那样的招肯定很费劲。(by 19楼)

评论2 《铁拳》的插画还是一如既往的漂亮，NAMCO还是很厚道的，希望这次卖的好吧！(by 26楼)

《福布斯》杂志：Wii的售价不会超过200美元！
低廉的价格和开发费用将同时吸引玩家和开发商

近日，美国《福布斯》杂志（美国著名的从事商业前瞻性报道和投资方向指引的商业周刊，全球最为著名的财经出版物之一）率先对Wii的价格作出了大胆预测：Wii的售价将不会超过200美元。



据悉，就在任天堂在E3发布会上公布Wii之前不久，任天堂最大的合作伙伴之一世嘉公司的一位高级负责人向《福布斯》杂志透露，Wii的售价应该会低于200美元。此外，包括Merrill Lynch在内的多家产业和金融分析机构也对Wii的价格进行了预测，他们认为任天堂为了进一步吸引更多的第三方软件商的加入，并鼓励更多游戏开发者为Wii平台开发游戏，很可能会把售价定在200美元左右。

《福布斯》杂志还指出，Wii的设计理念，不论是从硬件角度还是从软件方面，都会吸引数量众多的消费者，而且这个数量可能是十分庞大的。尽管Wii的机能远不如PS3和Xbox 360，但另一方面，低廉的开发费用和技术要求也降低了游戏开发的门槛，更多的第三方游戏厂商可能会蜂拥而至。

levelup 网友评论

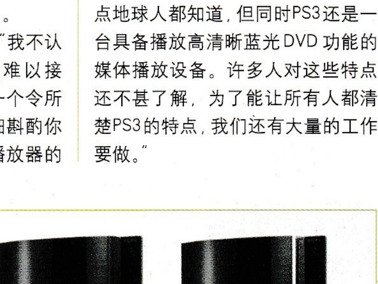
评论1 个人认为Wii应该是史上首发最便宜主机，估计2000RMB可以搞定，不过关键还是要看有无适合自己的游戏，全是MARIO的话就算了。(by 9楼)

评论2 老任的又一“异质的主机”让我们对未来游戏有了更多的期待，所以它肯定会拥有自己的市场。关键的问题在于，Wii的新鲜感能持续多久？游戏厂商能否在这个全新平台上最大限度发挥主机创意是个大问题。(by 19楼)

PS3将在11月17日登陆英国，售价425英镑
SCE英国高级负责人表示“要让玩家了解PS3的特点”

SCE英国分公司高级负责人Ray Maguire近日宣布，60GB版本的PS3将于今年的11月17日在英国发售，官方建议价格为425英镑，但实际发售时将采用开放式价格销售。

Maguire在采访中表示：“我不认为PS3的价格贵到让人难以接受……尽管425英镑不是一个令所有人都满意的价格，但仔细斟酌你就会发现，这比一台蓝光播放器的价格要便宜的多，单从这个角度讲PS3的价格就不算贵，更不要说它还同时具有游戏功能了。”


20GB PS3　　60GB PS3

然而Maguire同时也承认，索尼现在面临的最大问题就是如何能把PS3在性价比方面的优势以及代表次世代存储格式的蓝光DVD的优点准确地传递给消费者。“问题的关键是现在许多消费者还不清楚拥有一台PS3究竟意味着什么。”Maguire说：“首先是游戏功能，这一点地球人都知道，但同时PS3还是一台具备播放高清晰蓝光DVD功能的媒体播放设备。许多人对这些特点还不甚了解，为了能让所有人都清楚PS3的特点，我们还有大量的工作要做。”

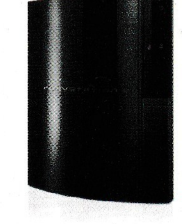
levelup 网友评论

评论1 BD的功能不是不清楚，而是用不用得到的问题。(by 3楼)

评论2 开放性价格，那399英镑貌似也是有可能的，店主受不住压力的时候可能会以这个价格出售。不过虽然这样是把价格的压力丢给了零售商，但一直这么下去的话，零售商会对PS3失去信心的。所以399英镑虽然有可能，但是可能性很小。(by 21楼)

平井一夫：我们没有理由拒绝网络游戏加入PS3阵营
彼得·摩尔：网络游戏的乐趣非鼠标键盘而不可替代

网络游戏是否适合在家用机平台上推出，这个问题一直是近年来业内争论的焦点之一。对此，SCEA首席执行官平井一夫和微软副总裁彼得·摩尔有着各自完全不同的看法。



当提到这个问题时，平井一夫表示：“网络将会是未来游戏体验的一个重要组成部分，而网络游戏本身也符合我们为PS3制定的发展战略。玩家们有理由期待在PS3平台上会有大量优秀的网络游戏登场。事实上我们已经在PS2上有所尝试，结果证明很受玩家欢迎，因此我们没有理由在次世代的PS3上拒绝网络游戏的加入。”

彼得·摩尔在谈到网络游戏时的回答很有意思，他首先承认：“网络游戏无疑拥有巨大的市场，这一点从《魔兽世界》在全球受欢迎的程度就可以看出，我们也非常重视网络游戏，因为它能推动PC市场的拓展。”随后他却话峰一转继续说道：“问题是，网络游戏真的适合家用游戏机吗？这一类游戏在家用机市场一直都没有很出色的表现，而且要移植一款优秀的网络游戏需要做太多的工作，几乎所有的程序都需要进行修改，你还要不停地考虑推出补丁和各种升级服务……我们可以在家用机上推出网络游戏，但必须承认这类游戏的大部分乐趣是非鼠标和键盘而不能代替的。”



在次世代主机大战即将到来的前夕，索尼和微软的两位高级负责人对网络游戏发表了各自不同的观点，这从一定程度上也可以反映出两家公司在主机战略上的某些差异，但无论如何，相信索尼和微软会尽可能地让自己的主机覆盖足够多的游戏领域。

levelup 网友评论

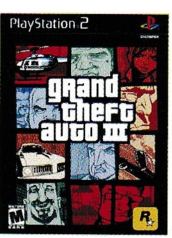
评论1 档次太低的网游还是不要到主机平台上出，要做就做有家用机特色的网游。(by 11楼)

评论2 网游由于多人数游戏的限制，想做大做深是很困难的，但还是期待次世代网游的表现。(by 6楼)

《GTA 3》本是Xbox囊中之物！揭开微软"星之议会"封杀《GTA》内幕

游戏产业资深记者Dean Takahashi最近在他的新书《Xbox 360大揭密》中透露了一个惊人的内幕：《GTA 3》本是Xbox囊中之物，但最后却由于微软的一次会议而中途流产。

Takahashi透露，在微软内部有一个被第三方软件开发商称为"星之议会"的组织，该组织由J Allard（微软副总裁兼Xbox业务首席运营官）领导，主要成员都是微软游戏部门的高级负责人，而该组织的主要任务就是审核由第三方软件商提供的游戏并向微软高层推荐。也正是这个"星之议会"封杀了Rockstar公司的《GTA 3》，使得这款游戏登陆Xbox的计划破灭。



受此打击的Rockstar公司无奈开始转投SCE门下并开始在PS2平台上开发《GTA》系列作品，直到最近，微软费尽心机才再次争取到该系列最新作《GTA 4》登陆Xbox 360的机会。然而在这段时间里，《GTA》系列品牌已经与索尼的PlayStation结下了深刻的联系。

Takahashi在文章中还说道："在微软看来，《GTA》系列充满了赤裸裸的犯罪和粗俗不堪入耳的语言，所有这一切都与微软的企业形象不相符合，因此象EA一样，微软理所当然地要极力避免与这类东西扯上关系。"

levelup 网友评论

评论1 《GTA》就一让你体验什么是流氓的游戏，MS封的对，只可惜美国好这口的人太多。（by 24楼）

评论3 还是老任的机子游戏比较干净，难怪很多人都说NGC是给小孩子玩的东西，呵呵。（by SEGA最后的旗帜）

日本地区60GB版PS3售价将达到75390日元！连带游戏软件可能至少需要8万日元以上！



索尼在前不久的E3发布会上公布，日本地区的20GB版售价为59800日元（税后62790日元）、60GB版PS3售价定为'开放价格'（零售商可以自行调节售价），因此具体的售价不明。

近日，日本知名购物网站乐天为60GB版PS3标出的价格是75390日元。北美市场的PS3主机售价为20GB 499美元、60GB 599美元，其间相差100美元。而75390日元与62790日元相差12600日元，合算为126美元，可以说这个范围内的价格还是比较合理的。但是加上游戏软件的费用，日本玩家想要购买60GB版PS3至少要准备8万日元，这比日版Xbox 360主机整整高出一倍，这个价格无疑是对玩家的购买力和品牌忠实度的一个巨大考验。

levelup 网友评论

评论1 像模拟类的游戏，画面绝对是一大卖点啊。还有强大的画面对塑造恐怖游戏的气氛也是很重要的，象《生化》这类游戏就是最好的例子。PS3还是有它的优势的！（by 11楼）

评论2 如果这种价格也算公道的话，可能下一代游戏机就要过万了，谁希望将来是这样的请举手（by 58楼）

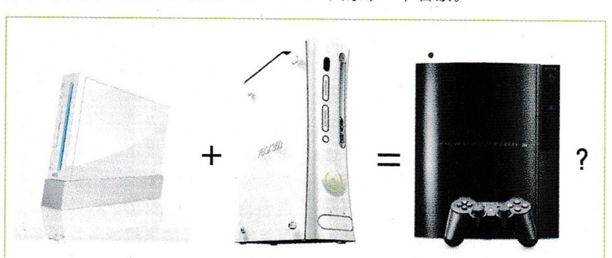
索尼和微软都向玩家推荐Wii 全新主机阵营PSWii和Wii360登场！

次世代主机大战的序幕刚刚拉开，现在来探讨谁将会最终落败可能还为时尚早。然而就在最近，索尼和微软的两位高级负责人却不约而同地预测任天堂的Wii将会成为最后的赢家。

在上周四，微软副总裁彼得·摩尔在接受记者采访时曾公开预测：消费者会选择两台次世代主机，任天堂的Wii和微软的Xbox 360。他在接受采访时说道："告诉我人们为什么非要花600美元买一台PS3……相比之下，我想玩家们会更愿意花一台PS3的钱买两台次世代主机，一台Xbox 360和一台Wii。"

不知是巧合还是必然，SCE执行副总裁菲尔·哈里森的意见与彼得·摩尔可谓是不谋而合，他对GamePro的记者表示："我觉得彼得·摩尔的有些话还是蛮有道理的，我也认为玩家在购买了索尼的PS3之后应该还会选择任天堂的Wii。尽管我没有亲自到Wii的展台去试玩，但不得不承认任天堂在游戏领域素来独树一帜且不乏精彩的创意。"

与此同时，在许多游戏网站的论坛和留言板上也出现了所谓的PSWii阵营和Wii360阵营这两个前所未有核心硬件玩家群体。然而无论是代表业内人士的菲尔·哈里森与彼得·摩尔也好，或是支持某种主机和品牌的玩家群体也好，所有的争论都可以推论出一个结果，那就是任天堂的Wii将是许多玩家的选择，而PS3和Xbox 360则要争夺剩下的那一个名额。



levelup 网友评论

评论1 摩尔说的不无道理，毕竟PS3的钱可以同时买一台X360和一台Wii了，更何况这两台主机上也都有不错的游戏，索尼要小心了！（by 5楼）

评论2 我是很想加入另一个阵营：WiiPS3X360，可惜现在还没这个条件，只好一步步来，按我上面提到的顺序一台台攻克！（by 35楼）

《WE》系列游戏年间销量突破700万！德国世界杯成为游戏热销的重要因素

Konami公司17日发表，超人气足球游戏《WE》系列在2006年3月期（05年3月－06年3月）的全球贩卖数量突破700万套。由于德国世界杯的影响使得《WE》系列在欧洲地区的销售大幅提高，比预计的数量高出30%。

《WE》系列自1995年发售以来，至今已经推出第10部作品。系列获得了世界众多的联赛以及协会的授权，众多世界球星以实名登场。2006年3月期的《WE》系列软件贩卖数量为708万套，比前一财年的580万套高出128万套创下近几年的最高记录。



levelup 网友评论

评论1 在欧洲，《WE》绝对是可以左右主机销量的大作之一，今年有世界杯保证，希望能卖到800W（by 实况天尊）

评论2 还是喜欢9代、10代有赶工之嫌，不过还是期待一下次世代上的《WE》续作。（by 10楼）

SCEA官方正式确认PS3网络游戏服务免费！微软Xbox Live可能面临严峻挑战

索尼在前不久的E3发布会上宣布PS3网络服务将完全免费，但平井一夫会上并没有提到网络游戏是否会以基本服务的方式提供，因此外界普遍猜测PS3的网络游戏部分应该是需要收费的。现在，SCEA官方公开表示，PS3的网络游戏部分同样是免费的。

昨天早上，SCE美国分社公共关系部负责人就此事接受了记者的采访，他表示"PS3的网络服务包括网络游戏都是免费的。"众所周知，Xbox Live的网络游戏服务是只对银级以上的会员开放的（金级会员需要付费使用），与之相比，PS3的完全免费网络服务可说是与Xbox Live唯一的区别所在，同时也是对Xbox Live的一大挑战。

需要指出的是，免费服务并不包括所有的网络游戏。某些特定的多人连线网络游戏还是要付费的。

levelup 网友评论

评论1 不是所有游戏免费，什么意思？就是说除了极少一部分游戏外，大部分第三方的游戏基本要付费，象《怪物猎人》这种游戏，索尼肯免费人家Capcom还不肯哪！（by 32楼）

评论2 这难道不是好消息吗！要知道Xbox Live银会员免费但只能下载试玩版游戏和预告片！网络对战也要收费的！PS3网络免费对玩家绝对是个天大的好消息。（by 26楼）

任天堂注册《塞尔达传说 梦幻的砂石计》商标 可能作为《塞尔达传说 幻影沙漏》的日版名称公布?



任天堂公司的人气游戏《塞尔达传说》系列最新作《塞尔达传说 幻影沙漏(The Legend of Zelda Phantom Hourglass)》(NDS)已经发表,但日版的正式名称尚未公开。

近日从日本特许查询网站"特许电子图书馆"查询到,任天堂于2006年3月27日提交了《ゼルダの传说 梦幻の砂石计(塞尔达传说 梦幻的砂石计)》的商标申请,从字面的意思来看《ゼルダの传说 梦幻の砂石计》很可能就是《塞尔达传说 幻影沙漏(The Legend of Zelda Phantom Hourglass)》的日版名称。

levelup 网友评论

评论1 看过《幻影沙漏》的影像,游戏真是太强了,不过个人感觉还是"梦幻砂石计"这个名字听着比较有味道。(by 14楼)

评论2 看来《塞尔达》降临的日子临近了,啥都别说了,如此神作岂有不在第一时间入手的道理。(by 13楼)

《FFXIII》系列第4部作品即将公布? Square Enix注册全新《最终幻想》商标

根据来自美国方面的消息,Square Enix公司在美国商标专利局又注册了一个《最终幻想》系列的新商标,这个名为《FINAL FANTASY HAERESIS XIII》的商标是继《Final Fantasy XIII》、《Final Fantasy Versus XIII》和《Final Fantasy Agito XIII》之后注册的第4个《FFXIII》系列商标。

据悉,这很有可能是Square Enix公司之前公布的"Fabula Nova Crystallis"计划的另一部作品,但由于目前官方还没有确认这个名称的游戏,因此有关该作品的详细信息依然不得而知。然而在Square Enix公司的官方网站上,有一段话引起了我们的注意,原文是"这三款游戏(指已经公布的三款《FFXIII》作品)仅仅是'Fabula Nova Crystallis'进化的开端,更多的内容将在不久以后陆续发表。"根据这段话来看,Square Enix推出《FFXIII》第4部作品的可能性还是相当大的。《最终幻想》的神话将会如何流传下去,让我们一起期待。

levelup 网友评论

评论1 对于已经量产化的《FF》基本已经没感觉了,当年那种千呼万唤始出来的兴奋现在已经荡然无存!(by 16楼)

评论2 其实好不好玩全看个人爱好,《FF》每次出新作游戏论坛都是人山人海的讨论,反之,一些游戏专区连个人影都没见一个,受不受欢迎不是嘴巴说的,事实就证明了。(by 29楼)

Wii游戏价格达到59.99美元? 美国购物网站公布《含光公主》预售价格

美国大型购物网站ebgames.com开始了对《塞尔达传说:含光公主》的预购。

根据ebgames.com所给出的价格,《塞尔达传说:含光公主》的NGC版售价为49.99美元、Wii版为59.99美元,Wii版比NGC版高10美元。另外,ebgames.com所给出的其它多款Wii游戏的售价也是59.99美元。

ebgames表示,目前的预订价格只是预测,任天堂现在也并未正式公开Wii游戏软件的售价,因此还不清楚Wii软件价格究竟会有多高。

levelup 网友评论

评论1 《塞尔达传说》绝对值这价,其他的游戏应该看成本吧,现在说这些都还早,等老任公布吧。(by 5楼)

评论2 这只是商店的猜测而已,并不代表老任会放弃自己一贯的低价路线,本来Wii就不是一台允许其走高价路线的机器啊!(by 37楼)

《FF VII》重制版2007年推出? 《NIGHT》、《极品飞车》新作不久后公布?

新一期的美国电玩杂志《Electronic Gaming Monthly(EGM)》又按惯例在传闻栏中刊登了下面几则传闻:

· 2007年《Final Fantasy VII》的重制版将会在PS3上发售。
·《NIGHT》的续作将会推出,对应机种不明。
· 全新的《极品飞车》将会推出。
·《VR战警》将会在Wii上登场。

又一次听到《最终幻想 VII》重制版的消息,但是当初制作《最终幻想 VII》PS3演示影像小组已经投入《最终幻想XIII》的制作,因此预计《最终幻想 VII》重制版近期公布的可能性不大。

levelup 网友评论

评论1 全都是非常激动人心的消息啊!《FF7》复刻已经传了很久了,而且,《NIGHTS》终于要出续集了!(by 1楼)

小岛秀夫:《终极地带3》将会登陆PS3或Xbox 360

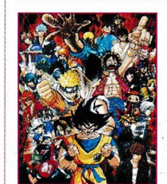
IGN网站PlayStation专版主编Jeremy Dunham近日在IGN的博客中刊载了他在E3 2006中对小岛秀夫的访谈,并询问了他关于《终极地带 Zone of the Enders》系列新作的消息。

小岛秀夫表示:"我很想制作《终极地带 3》,但是目前正忙于制作《MGS 4》,为此我必须集中全部精力。"关于这款游戏将在哪款主机推出的问题,小岛回答说:"或许是PS3、或许是Xbox 360。"

《光环3》网络连机部分开始测试

近日,根据来自Bungie官方网站的消息透露,《光环3》的开发工作进展十分顺利,而且开发小组成员已经开始对游戏的多人连线部分进行日常测试了。据悉,Bungie开发小组的成员现在每天的一项日常工作就是测试《光环3》的多人对战游戏部分。游戏的画面效果看起来十分出色,但开发人员表示,目前许多纹理和特效都还需要进一步的加工,因此游戏的最终形态将十分惊人,绝对值得广大玩家期待。

《Jump明星大乱斗》最新作今冬发售!



近日有消息显示,NDS游戏《Jump 明星大乱斗》的最新作即将推出。《Jump明星大乱斗明星大乱斗》是起用包括《龙珠》、《幽游白书》、《篮球飞人》、《海贼王》、《火影忍者》等新老共27款知名漫画中150多名角色的动作对战游戏。

据悉,《Jump 明星大乱斗》的最新作预定于今冬发售,目前日本《少年跳跃》杂志正在进行读者调查,其中有一项问道"喜欢的任天堂游戏角色有哪些",或许在新作中将会有任天堂的人气游戏角色加盟。

《来吧!动物之森》动画电影年末公映!

任天堂公司于宣布,NDS人气游戏《来吧!动物之森》将改编成电影,并预定于2006年12月公映。

目前,电影版方面官方只透露了将于今年12月在日本全国东宝系影院放映,从公开的图片来看,可以确定是一部动画作品。

Xbox 360不会降价

微软官方近日表示,目前还没有关于Xbox 360的降价计划,尽管索尼已经确认将在今年11月推出PS3,但微软现在并不打算对Xbox 360进行任何价格上的调整。

微软欧洲分公司的官方发言人Chris Lewis针对最近有关Xbox 360将降价100美元的传言作出了回应,"微软目前没有任何价格调整计划,我们不想通过降价来促使消费者购买附加HD-DVD播放器的Xbox 360,我们想留给消费者充分的选择空间,因此现在没有调整价格的必要。"

《勇敢的故事》3款游戏作品同日发售!

宫部みゆき的动画电影《勇敢的故事》预定于7月8日正式公映,SCEJ公司和NBGI公司宣布,根据《勇敢的故事》改编的游戏作品预定于电影公映的两天前即7月6日发售。



《勇敢的故事》3部游戏作品分别是由SECJ制作的《勇敢的故事 渡的冒险》(PS2)、《勇敢的故事 新的旅行者》(PSP)和NBGI公司制作的《勇敢的故事》(NDS)组成的。

《洛克人》绝缘PS3,登陆Wii的可能性很大!

Capcom公司的稻船敬二日前接受了媒体采访,采访中他透露人气动作游戏《洛克人》系列最新作登陆任天堂Wii的可能性将会很大。

在采访中,当记者问到'是否有计划将《洛克人》系列在Wii或PS3主机上推出'时,稻船敬二回答:"我想《洛克人》系列不会在PS3上发售,这是由于价格的限制。由于PS3主机太贵,因此购买PS3的玩家中的《洛克人》FANS只占一小部分。对于Wii我想还是有可能的,虽然目前还没有Wii平台的《洛克人》作品计划,但在Wii平台上玩到《洛克人》系列的可能性很高。"



TEXT BY 风间仁

在E3 2006召开之前，人们纷纷对各大厂商知名作品的新动向进行着预测，其中《最终幻想（以下《FF》）》系列所受的关注最多。就在开展前两天业内人士还公开表示《FF XIII》不会在E3展中露面，这使得众多《FF》玩家们略感失望。而随着SE公司的展前新闻发布会的召开，以及包含3款作品的“FABULA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY XIII（以下简称 “FNC FF XIII计划”）”计划的发表，全球的《FF》玩家们为之欢呼雀跃，而现场公开的 “FNC FF XIII计划”中心作品、正统《FF》系列最新作《FF XIII》的演示影像更使人目瞪口呆，超强进化的CG影像、与之毫不逊色的即时演算画面、全新的世界观设定以及战斗系统，所有的这些表明全新形态的次世代《FF》已经降临。

最终幻想 XIII
ファイナルファンタジー XIII
PS3 | RPG | Square Enix/日版/1人/售价未定
推荐玩家年龄：未定

FFXIII 制作人员

游戏总监	鸟山求（FF VII、X、X–2）
人　设	野村哲也（FF VII～VIII、X、FF VII AC、王国之心）
美术指导	上国料勇（FF X、XII）
主程序员	小林一美（超时空之轮、异度装甲、超时空之钥、FF XI）
动画导演	藤井容治（FF:灵魂深处、FF XII）
主题曲作曲	植松伸夫／（FF系列）
作　曲	浜涡正志（FF X、地狱犬之挽歌 –FFVII–）
制作人	北瀬佳范（FF系列）

蓝色的眼睛、粉色的披肩发、红色的斗篷、矫捷的身手，她就是《FF XIII》的主人公。从目前公开的战斗画面中来推测，她的名字是“LIGHTNING（闪电）”，她为何拥有如此强大的力量、又为何而战，这一切都还是谜，只能等待今后的公开而一一解明。

FF系列回顾：女性主人公的历代作品

《FF》系列作品的主人公大多是男性，虽然作为同伴登场的女性角色不在少数，但作为第一主角的只有《FF VI》中的缇娜和《FF X–2》中的尤娜。

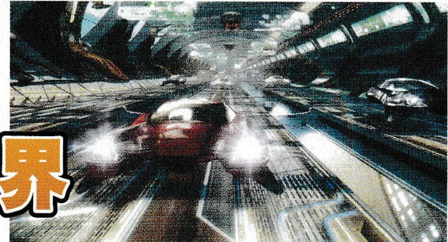
▶《FF》系列的首位女主人公是《FF VI》中的蒂娜。

正像游戏总监鸟山求所说，《FF XIII》的世界是“由水晶所引导，魔法与科技相融合、进化的未来世界”，这里不仅有奇异建筑、高速列车、悬浮汽车、飞空艇等文明高度发达后的产物，还存在有着奇异动植物的生机盎然的自然生态环境。SE的丰富的制作经验和技术与PS3主机强大机能的结合，将创造出前所未有的、真实的《FF》世界。

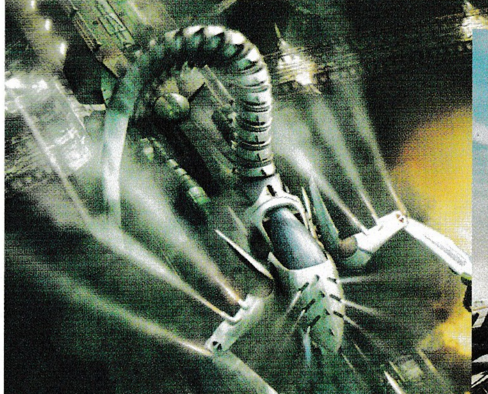


高度文明的未来世界

▲现场影像中给人印象最为深刻的便是在远处接连爆炸的场景中急速飞驰的列车。远处阴暗的天空中倒吊着的奇异建筑物和悬浮在空中的轨道充分说明了《FF XIII》世界的文明程度，但却给人以莫名的压抑感。



▲悬浮在有着高低差的车道上滑行的汽车，现代汽车所使用的轮胎被车体前方两个尖状零件所取代，使人不禁联想到电影中常常出现的未来世界的景象。



▲在《FF XIII》的世界中将会有各种各样的机械兵器登场，画面中追赶着列车的神秘飞行器便是其中之一。浑身向外喷射着白色的蒸汽，或许正是动力来源。虽然不知道它追赶列车的目的是什么，但必然是和列车中的女主人公有关。



■从天而降的主人公下方是巨大的建筑物，从建筑物边缘漂浮的云朵和远处的云海来推测，这是座漂浮在空中的建筑，又或者它本身就是一架巨大的飞空艇。那么，主人公又是从何处飞落下来的？目的是什么？能够从如此的高度落下又毫发无伤，或许《FF XIII》的主人公将是系列主人公中拥有最不可思议力量的一位。

■比起现代化建筑而言，对于自然环境的表现要困难得多，画面中树木、花、青苔、瀑布以及从茂密的枝叶间洒下的日光是那么的真实，使我们惊异于次世代主机的惊人表现力和游戏制作人们的鬼斧神工。

■在周围的鲜花映衬下，沐浴着斑驳的阳光和树影的主人公显得格外的美丽，与敌人殊死搏斗时的杀气已经荡然无存，而画面中光与影的表现已达到以假乱真的程度。

从目前的情报来看，《FF XIII》的将采用前作未有的新战斗系统，使得战斗非常流畅。有如动作游戏一般的快速攻击以及与多达10名敌人同时战斗，使人真实地感受到次世代游戏所带来的冲击。目前可以确认的攻击手段有近距离的剑攻击、远距离的枪攻击、魔法以及格斗技，除此之外还会不会有其它的攻击方式出现呢，请关注今后的续报。





更加流畅、更加刺激的战斗

武器



主人公所使用的武器与《FF VIII》中斯考尔的武器类似，是可以对远、近目标进行攻击的两用型武器，不同的是本作主人公的武器可以进行剑、枪两种形态的变换，近战使用剑进行连续攻击，对于远处的敌人则使用枪进行射击。而令人关注的是武器的变形方法，我们在战斗画面左下方的指令菜单的多个指令中看到了“ATTACK”和“SHOOT”两种战斗指令，正是这两种指令决定了武器的形态变换，那么除此之外武器会不会随着目标的距离变化而自动进行形态的变换并攻击呢？我们只能在今后公开的情报中寻找答案。

魔法

通过消费MP来释放的魔法是历代《FF》系列作品中所必不可少的，在科技异常发达的《FF XIII》世界中当然也不例外，习得方法虽然不明，但在指令栏中依然有火、冰、雷等魔法可以选择。然而我们并未在战斗画面中发现MP值的存在，但另一种名为“ATB COST”的数值引起了我们的注意。在本作中无论是普通攻击还是魔法攻击都要通过耗费“ATB COST”来完成，虽然“ATB COST”的详情尚未公开，但显然这是根据之前作品中出现的“ATB系统”演化而来的。



▲在火魔法发动的画面中可以看到“CHAIN x10”的字样，这与前作《FF XII》中连续消灭同种族敌人所出现的“XX CHAIN”的表示相同，或许在《FF XIII》中表示的是连续击倒敌人的数量。

格斗技？

这是在公开的影像中出现的攻击动作，主人公使用扫堂腿瞬间将周围的多名敌人击倒，这究竟是单纯作为出展影像而制作的攻击动作还是游戏中实际可以使用格斗技进行攻击呢？



FF系列回顾：过去的战斗PARTY是几人？

目前只有主人公一人进行战斗的《FF XIII》必然也会像其它的《FF》系列作品一样有同伴一起参加战斗，那么本作的战斗PARTY将会是几人？

历代作品的PARTY最多参加人数

作品	人数	作品	人数	作品	人数
FF I	4人	FF V	4人	FF IX	4人
FF II	4人	FF VI	4人	FF X	3人
FF III	4人	FF VII	3人	FF XI	6人
FF IV	5人	FF VIII	3人	FF XII	3人



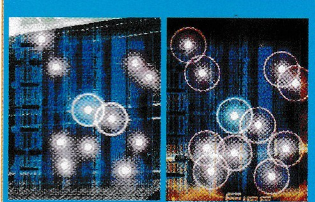
▲最近几部作品的战斗以3人PARTY居多。



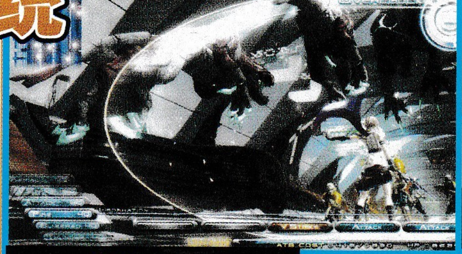
全新进化的战斗系统

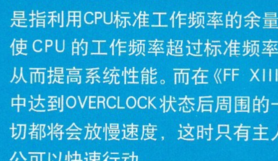
在公开的《FF XIII》的战斗画面中出现了多个陌生的指令和指示窗，下面我们就逐一对其进行解析，希望能够从中初步了解《FF XIII》的全新战斗系统。

位置表示雷达



在战斗画面的左上方的地图中，除了表示地形之外，还清晰的标记了主人公（蓝色圆点）和敌人（红色圆点）的位置。而圆点外围的大圆环表示已经锁定的攻击目标，普通攻击的话目标为敌单体，大范围的魔法攻击锁定的则是多名敌人，对于战斗时视点不断变化的《FF XIII》来说，雷达是确认攻击对象所不可缺少的。





OVERCLOCK

战斗画面的右上方有一个圆形的能量槽，槽中央的数值随着战斗发生变化，当满足一定的数值或者是特定条件时就会进入"OVERCLOCK"状态。OVERCLOCK是电脑专用词——超频，是指利用CPU标准工作频率的余量，使CPU的工作频率超过标准频率，从而提高系统性能。而在《FF XIII》中达到OVERCLOCK状态后周围的一切都将会放慢速度，这时只有主人公可以快速行动。

指令选择菜单

画面左下方以纵向滚动的形式显示着指令菜单，其中有攻击、射击、防御、火、雷、冰等指令，它们右边各自对应的数值就是发动所要耗费的"ATB COST"值。

游戏中玩家可以一次性选择多个指令，被选中的指令会暂时并列显示在滚动指令菜单右侧的5个指令框中，等待角色将其一一实行。在指令菜单中我们看到了两个陌生的选项"V STRIKE"和"AERIAL"，"V STRIKE"是可以将敌一体击向空中的技能，而"AERIAL"则是跃起在空中对敌人进行追击。



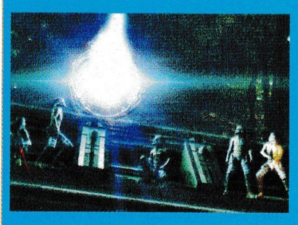
丰富的视点



▲《FF XIII》的战斗中玩家可以从正面、背后、侧面等多个角度来体验紧张刺激的战斗，但视点的变换是由玩家自己进行控制，还是随着角色的攻击自动调节至最佳角度目前还不得而知。

基本数值槽

画面下方的基本数值槽除了显示HP外，还表示着"ATB COST"值，长条形能量槽中直观的表示着剩余"ATB COST"量的多少，使玩家一目了然。战斗时玩家必须要计算所选择指令所需的"ATB COST"值，而"ATB COST"值是通过使用道具来回复还是通过时间来回复现在还不明了，预计这两种方法都可以使用。另外，"ATB COST"槽左边的"LIGHTNING"表示的是主人公的名字或者是暂时的称谓。



在公开的影像中，有类似怪物的身影从士兵们仰望着的发光体中飞出，被圆形框架固定的发光物，从外形上看很像是《FF》系列的象征所在——水晶。虽然目前还不能确定它是《FF XIII》中的水晶还是某种高度文明的产物，但从周围士兵对它的保护和仰望它时的崇敬的神态来看，它将会在《FF XIII》的世界中发挥着重要的作用。

FF系列回顾：系列的象征所在——水晶

《FF》系列的最初几作完全是围绕着水晶展开，而《FF》系列所有的作品中全部都有水晶的存在。作为人们所寻求的力量、作为变更职业的必要工具、作为保存记录的道具……水晶在不同的作品中有着不同的作用。"由水晶所引导、魔法与科技相融合、进化的未来世界"的设定也在暗示着水晶在本作中的重要性，围绕着水晶展开的《最终幻想》新篇章将在次世代平台展开。



▲《FF III》中的水晶有转职的作用



最终幻想 Versus XIII

ファイナルファンタジー ヴェルサス XIII

推荐玩家年龄 未定

PS3 | RPG | Square Enix／日版／1人／售价未定 | 发售日未定

TEXT BY XUN

《FF Versus XIII》是一款与《FF XIII》对称关系的作品。用拉丁语讲“Versus”就是改变方向的意思。本次公开的影像是由《FF VII 再临之子》的开发小组负责，而游戏部分是由《王国之心II》的开发小组来负责，据得知动作要素比较强。在PS3平台上描述一种强烈的个性和充满魅力的暗黑世界。

◁之前官方公布过《FF XIII》的主人公是女性，而本作《FF Versus XIII》的主人公是男性。在水晶的力量之下依然存在剑与魔法的最后一个王国，现阶段还没有公布关于王国的详细情报，而本作的主人公就是这王国的贵族。从浅黑色和漆黑的衣服以及他的表情来看是一名很有黑暗气质的角色。

从城市的外景来看，本作似乎是发生在现代。另外从右下角楼顶的广告排上面的4个字似乎是汉字，也许《FF Versus XIII》的世界就是现代的日本。难道这个先进发达的城市中存在剑与魔法吗？在天空苍芒的月亮粗略一看还真像是实物，但整个城市的气氛还是给人带来一种幻想般的感觉。



为了阻止黑衣的主人公，无数的士兵向他开火！



袭来的士兵

有一群敌方的士兵面对着主人公开始进行射击，说明了主人公拥有着强大的实力。士兵们穿着一身铁制的铠甲，从他们穿的防具中是想想不到，他们是现代社会的人。而且他们使用火器，也说明了这些士兵并不是这个国家的人。因为主人公的国家是一个剑与魔法来统治的国家。那么他们为什么要袭击主人公呢？

子弹对主人公毫无作用

虽然无数的子弹向主人公开去，但是到了主人公身边的子弹全部被弹开。因为主人公召唤出11把不同的武器来保护自己的身体。这11把武器当中除了剑以外还有斧子、铁槌、弩、长枪等各种武器。在这些武器当中似乎也能看到有些眼熟的武器。本作的动作性比较强，难道主人公根据情况可以分开使用这 11 把武器吗？

TEXT BY XUN

FINAL FANTASY III

最终幻想III
ファイナルファンタジーIII
推荐玩家年龄 未定
NDS RPG Square Enix/日版/1人/售价未定 2006.发售预定

ファイナルファンタジーIII

经过16年的岁月，曾经的名作RPG终于决定在NDS平台上复活！游戏以世界的光源——“水晶”与被水晶选中的4名勇者为中心。本作《FF III》就是描述了这4名勇者的冒险故事。下面就一起回顾一下本作的故事序章，还有最新公布的影像、召唤兽以及职业。

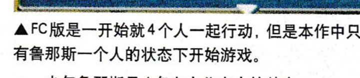
Prilogue 一切的开始

位于乌鲁村庄附近的祭坛之洞窟。这里曾经是拜风之水晶的祭坛，但是由于受到大地震的影响，沉没在地下。在原创版中4名主人公是纯好奇，来到祭坛之洞窟探险。结果被风之水晶传授了风之水晶的称号。那么NDS版的片头剧情会有什么样的变化呢？


就一个人对抗迷宫最深处的BOSS！？







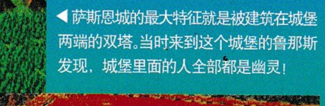
▲FC版是一开始就4个人一起行动，但是本作中只有鲁那斯一个人的状态下开始游戏。

少年鲁那斯是4名主人公当中的其中一名，小时候被乌鲁村庄的长老托帕帕收养。鲁那斯好奇心旺盛、想做就做，但有时常因为马虎而做错事，他是能够受到同伴信赖的天生的领导者。

主人公 鲁那斯 Luneth

统治帕尔梅尼亚山脉一带的城堡 萨斯恩城

萨斯恩城的最大特征就是建筑在城堡两端的双塔。当时来到这个城堡的鲁那斯发现，城堡里面全部都是幽灵！


◀萨斯恩城的最大特征就是被建筑在城堡两端的双塔。当时来到这个城堡的鲁那斯发现，城堡里面的人全部都是幽灵！



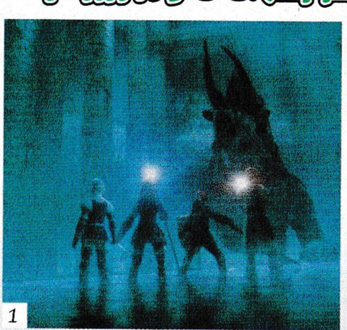
萨斯恩王家的沙拉公主究竟何处？

被晋诅咒的城堡

◀原来城堡里面的人都受到魔法师“晋”的诅咒，但是在城堡里并没有找到沙拉公主的踪影。难道公主被……？

华丽的CG画面




1


2 3


4

最早的FC版是90年4月发售的。由于机能的限制，当时是无法在游戏中表现出精彩的影像效果。而到了NDS版，本作终于实现了高画质的影像效果。目前公开的影像中有4名主人公探险迷宫的场景和乘坐陆行鸟奔跑草原的场面。

召唤魔法



召唤冥界的精灵，给敌人造成大伤害的召唤魔法。以华丽的演出和具有威严的召唤兽来吸引众多玩家的召唤魔法已经成为了《最终幻想》系列"的代名词。而系列当中最早出现召唤魔法的就是本作《FFⅢ》。在FC版中共存在8只召唤兽，而且只有召唤师和其上级职业幻术士才可以召唤出这些召唤兽。即使是使用召唤魔法，如果是白魔导师和黑魔导师是无法召唤出召唤兽。



在FC版当中召唤师使用叫做"ヒートラ"的魔法就可以召唤出伊夫里特，如果是白魔导师使用该魔法就能给我方全体回复体力，黑魔导师的话就给敌方全体造成伤害。

火焰之化身
伊夫里特

召唤系统的基础就在于《FF Ⅲ》

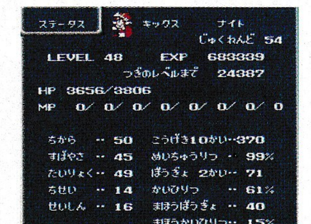
系列的召唤兽系统就是从本作开始，虽然没有像后来的系列那种华丽的演出效果，但是作为强力又实用的攻击手段被重用。因此奥丁、巴哈姆特等强力的召唤兽必须在打败这些召唤兽的情况下才能够获得。虽然这些召唤兽没有和剧情直接性的关联，但作为一种收集要素还是吸引了不少玩家。





职业系统

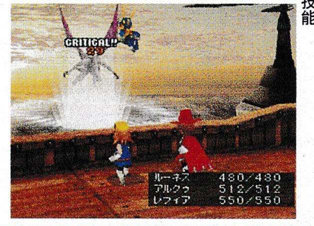
系列传统的职业系统其实也是从本作《FF Ⅲ》开始出现的。随着剧情发展，可以转职的职业数量多达22种，玩家可以给4名角色自由决定职业。而且有时候还会出现必须使用特定的职业才能完成的剧情，所以职业系统对于本作来说是一个必不可少的系统。此外在职业系统中引起玩家话题的是初期的默认职业"洋葱战士"。虽然是最弱的职业，但是在游戏后期获得洋葱装备合成为最强的职业。本次的NDS版会加入一些全新的技能，会进一步突出职业的特性，同时职业之间的平衡性也会变得更好。另外虽然没有公布，但也可以期待一下新加入的武器等等。



▲虽然是同样等级，但不同职业之间的能力会有很大的变化。

龙骑士

曾经骑在龙背上战斗的传说中的职业，拥有很高的弹跳力。主要使用枪来进行战斗。代表龙骑士的特技"ジャンプ"，可以跳出战斗画面外，下一回合给敌人造成2倍的伤害。而且在跳跃的过程中龙骑士不会受敌人的任何攻击。



◀龙骑士的跳跃技能非常强力，可以成为是该职业最有代表性的技能。



龙骑士最擅长的技能就是……？

盗贼

力量不高，但是速度是所有职业中数一数二的。另外盗贼拥有两种技能，一种是可以从敌人的身上偷取道具，另一种是几乎100%从战斗中逃跑的"とんずら"。如果队伍遇到强力的敌人，或者敌人身上带有稀有道具，那就是盗贼发挥真正实力的好机会。

从敌人身上偷道具！



◀可以从特定的敌人身上偷盗稀有道具，给玩家带来意外的惊喜。

学者

学者是一个比较另类的职业。学者的主要武器是书、词典等书籍，这些书籍都具有各种属性。学者可以识破敌人的弱点，还可以调查敌人的HP、MP以及各种能力。如果遇到从未见过的敌人，那么学者就能发挥他真正实力了。此外FC版还存在与学者有密切关系的剧情。

骑士

以强悍的肉体和重厚的铠甲去保护同伴的可靠职业。由于拥有很高的力量和体力，所以游戏的中后期能够担任队伍的主力。如果队伍中有濒死状态的同伴，骑士会主动替该同伴受伤。此外骑士还可以使用低级的白魔法，是从各方面都值得依靠的职业。



【FFVII】历史的空白将在这里被填补

神罗年轻的战士
扎克斯
神罗公司佣兵部队的一员，性格开朗热情，对任何人都可以敞开心扉坦诚相待，是克劳德的好友，也是与萨菲罗斯有着颇深因缘的人。扎克斯与他们相识相知的全过程都将在本作中重现。

扎克斯的搭档
安吉尔
与扎克斯一同行动的战士，同时也是扎克斯的前辈。他似乎不止是在作战技术上同时也在思想方面给予扎克斯指导和帮助。

被重重迷雾包围的神秘人物
？？？
真实身份依然不明的神秘男子。从他的人物设定图来看，似乎与在《地狱犬的挽歌》中登场人物的风格比较相似。而他的装束也与扎克斯和萨菲罗斯等人一致，因此他很可能也是一名神罗的战士。

被称为英雄的战士
萨菲罗斯
极少数拥有“1ST”称号的战士之一，使用形状独特的华丽长剑的萨菲罗斯，在得知自己的身世后开始憎恨人类乃至整个行星。他对于扎克斯来说可谓是亦敌亦友，玩家可以在游戏中深刻体会到他内心的变化及感情的波动。

沉着冷静的
曾
神罗公司下属组织塔克斯的一员，对于高层的命令向来一丝不苟地执行，即便是对行动本身抱有疑问也从不会产生犹豫。

年轻的神罗士兵
克劳德
一直梦想着能有朝一日成为战士的克劳德，是一名神罗公司的普通士兵，仍显稚嫩的脸上依然透着一股坚强的气息。

神罗公司的“战士”

所谓的“战士”，其实是指在身体中植入了捷诺巴细胞并接受行星之力“魔光”照射，从而获得了强大力量的神罗公司的雇佣兵的统称。由于接受魔光照射具有一定的危险性，因此并非所有人都能成为战士，而是根据个人的实力不同被分为3个等级。此外，我们都知道《FF VII》的主人公克劳德只是一般士兵而非战士。

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII™

核心危机 最终幻想VII

TEXT BY 六段音速

核心危机 最终幻想VII	推荐玩家年龄	未定
Crisis Core Final Fantasy VII		
PSP / A·RPG / Square Enix / 日版 / 人数未定 / 售价未定	发售日未定	

《FF》玩家、特别是《FF VII》的老玩家们期待已久的《核心危机 FF VII》终于要登陆PSP平台了，作为“FF VII系列计划”的最后一部作品的本作在时代背景方面也是最早的一个。而本作的主人公正是担当《FF VII》人设的野村哲也笔下的扎克斯，当然，克劳德和萨菲罗斯等玩家们熟悉的人物也将在游戏中登场，男子汉们的冒险故事由此拉开序幕。


▲只身一人挑战巨大怪兽的扎克斯，从周围的环境来看似乎是一个类似斗技场的场所。


▲扎克斯对安吉尔的巨剑似乎很吃惊　▲扎克斯：我是神罗的战士

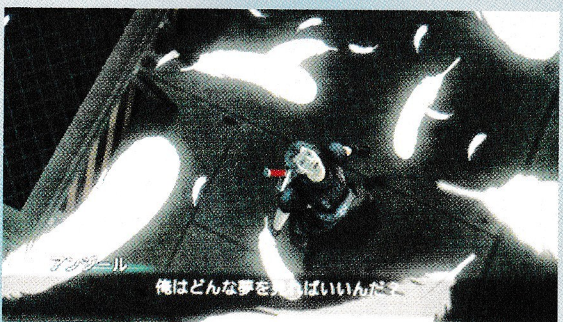
Zack

身为巨型企业神罗公司战士的扎克斯，在《FF VII》中是以克劳德回忆中已经逝世的人的身份出现的，而在本作中，所有的故事都将以他为中心展开。因此，从某种意义上讲，本作是以扎克斯的视角来追忆《FF VII》主要登场人物和故事背景以及世界观的作品。




与龙王巴哈姆特的对决！

▲巴哈姆特也将在本作中登场，但目前还不知道是什么人，出于什么目的将它召唤出来，但，扎克斯与它的一场恶战将在所难免。



▲如雪花一般漫天飘舞的羽毛，安吉尔复杂的眼神和无助的呼喊，看来他所面临的烦恼和纠葛应该也是故事的重要组成部分之一。



▲与其说安吉尔是扎克斯的战友，倒不如用师长或大哥来形容更贴切一些。

Angeal

终将成为敌人的战友



Sephiroth

Tseng

▲与扎克斯对峙的萨菲罗斯显得格外沉稳，完全感觉不到《FF VII》中的那份狂放不羁。



▲作为战士来讲，安吉尔应该是扎克斯和萨菲罗斯的前辈，而且从萨菲罗斯的口气来看，两人的关系似乎很好（萨菲罗斯：在那之后，我就一直被安吉尔说教）


▲塔克斯与战士尽管平时的工作各不相同，但也有共同执行任务的时候，而本作中玩家将有机会与曾一起执行任务。



▲《DC》中的人物设定图，与神秘人物有许多相似之处，他是否也和神罗的"G计划"有关呢？



在冰天雪地中向远方呼喊的扎克斯，尽管画面中没有出现克劳德的踪影，但从扎克斯的话语判断相信他应该就在附近。

▲只要有克劳德和我在，边境地区就不会发生危险

Cloud


在《FF VII AC》中如墓碑般矗立的巨剑，从细节上看与安吉尔所使用的似乎完全一样。

让人过目难忘的巨剑……

令人怀念的场景一一再现


▲城市中仅存的一片拥有温暖阳光的净土，爱丽丝就是在这里培育花卉的。


在《FF VII》中出现的教堂，这样的场景相信会让每一名老玩家感动不已，而在当中坐着的似乎是扎克斯。



今年的五一国际劳动节，levelup发起“五一有奖征文”活动。很多网友朋友都写来文章支持网站活动。在此首先对所有积极参加本活动的网友朋友表示感谢。

经过筛选，有不少优秀的文章脱颖而出，有兴趣的读者可以到http://www.levelup.cn/article/html/news/sj/2006-05/17164305.htm去看看。这里为大家精选了两篇，分别是“我爱萍萍”的《久违的感觉，因“你”而回来……》和“sunfish0907”的《寰宇哦死哦死应援发展股份有限公司简介》。前者是对《汪达与巨像》的评论，感人之词跃然纸上；后者是恶搞文学，体现了作者的鬼才思维。希望这两篇文章大家能够喜欢。

对了，忘记说最重要的事情了。征文活动的奖品，是大家期待以久的，号称今年最流行的，让所有人望眼欲穿的，让你的生活天天levelup的……（读者群：有完没完？）新款levelup主题T-SHIRT。哈哈哈哈...（被众小编拖下去）

久违的感觉，因“你”而回来……

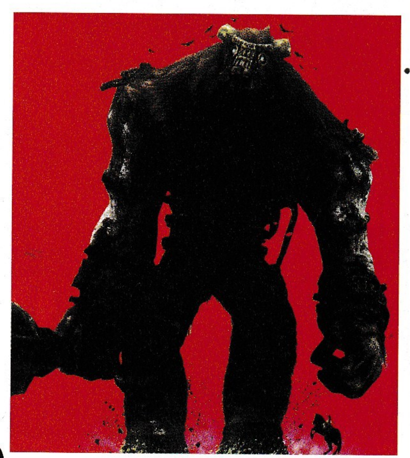
《汪达与巨像》——它，有着一个很平凡的名字，却带给人巨大的震撼。

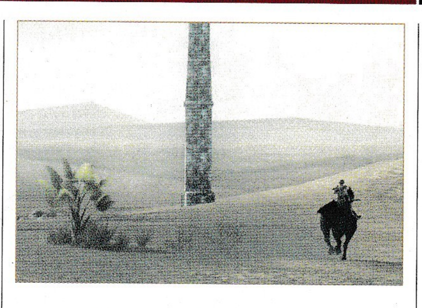
《汪达与巨像》的前作《ICO》，是本人PS2上第一个打通的游戏。当时它可以让刚购入PS2时的我将垂涎欲滴已久的《真.三国无双2》完全放在一边。当听完结尾曲《You were there》时，我竟然很长一段时间处于对外事浑然不知的状态……

自从那时，我就一直盼望着它的续作，直到去年，《汪达与巨像》终于千呼万唤始出来……不夸张地说，当我将《汪达与巨像》第一次放入碟仓时，我的手是颤抖的，我的心也跳个不停，我好担心我期盼多年的它不能带给我当年的那份感动……

寂静的夜，一只雄鹰划过长空，峭壁与河流，嫩草与天空，朦朦细雨中，少年骑着爱马穿梭于山林之中。眼前是一座宏伟的貌似饱经风雨的古老祠堂。古老祠堂的中心部，正中一座石台，两边矗立着巨大的雕像。少年跳下马，轻轻抱下马上的人放在石台上，揭掉盖在身上的布，一个女孩显现在眼前。女孩双眼紧闭，好象没有任何知觉……少年呆呆地看着女孩，眼神里流露出无限的悲伤……

片头的这一切一切，当我听到那清脆的鸟叫，当我看到那嫩绿的青草和蔚蓝的天空，以及汪达凝望爱人时那悲伤的眼神……那份久违的感动，还在……





骑着爱马，我没有立刻去找第一个巨像，而是在这大自然中尽情地奔驰。享受着阳光蓝天，追逐着鸟儿，心情也跟着豁然开朗。久居喧嚣城市的烦乱感觉在此刻都随之烟消云散了，仿佛身处雨后的晴天，呼吸着搀杂微微泥土芳香的清新空气……

当面对巨像时，那巨大的“生物”带来的压迫感，那震天撼地的磅礴气势，也是无作品能出其右的。而面对着眼前似乎不可能击倒的巨像，显得微不足道的汪达还是毫无畏惧地提着剑冲上前去。尽管一次次从那庞大的身躯上被甩到地上，尽管一次次被黑暗所侵蚀，但为了心爱的女孩，他始终不曾放弃信念……

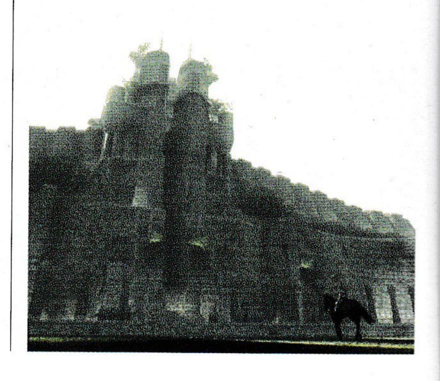
什么才是真正的震撼？体验过与巨像的战斗就会了解。当巨像从你身边走过，大地会为之震动，巨大的身影挡住了头顶的天空，黑暗笼罩着一切，恐惧感油然而生；而当爬到巨像身上时，惊险的场面配合音乐的骤变，心都会紧张得提到嗓子眼；最后，当那庞然大物倒下去时，伴随背景类似教堂唱诗班似的女声哼唱，此时能够形容的词语只有——悲壮……在与第13只巨像对战时，这种震撼和悲壮到达了高峰：黄沙漫天的天空，盘旋着一只孤独的飞龙，而它却并不会主动攻击汪达。但是为了让女孩醒来，还是不得不对它痛下杀手……当它不再翱翔，当它安静地躺在那片沙漠，我好象觉得自己是一个刽子手，在毁坏这片大陆的安宁祥和……

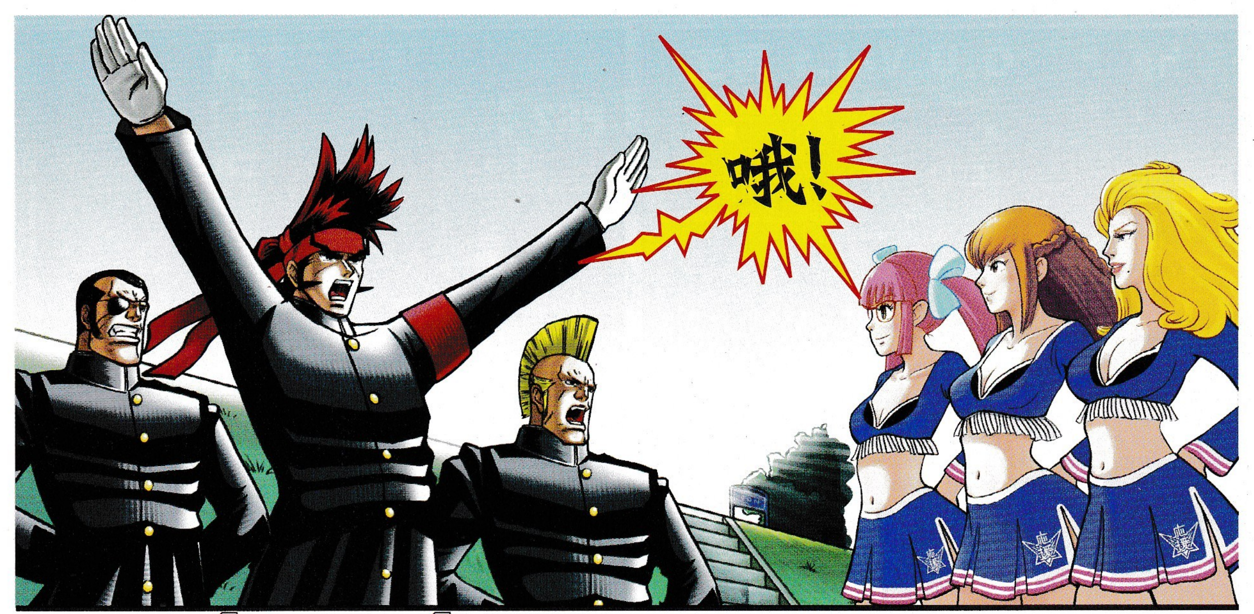
在这片大陆上，另外一种感觉渐入人心，那就是孤独……一片广无边际的禁忌之地，除了天空翱翔的几只雄鹰便再无人烟。而偶尔传来的几声鸟叫也因此显得孤独而悲伤……当游戏进行到第3个巨像时，骑着爱马踱步在那烟雾缭绕的湖边，深不见底的湖水，让人恐惧而不敢深入……更是将这种孤独感上升到了极致……

当游戏进行到最后，无限的勇气和巨大的牺牲换来的却是那凄美忧伤无比的结局：自己付出的一切努力只是被那邪恶的魔鬼所利用，而自己也被黑暗彻底侵蚀而即将失去意识。但没有关系，只要她可以醒来，只要让我看到她醒来，一切就都有价值……冰冷的剑穿过了汪达的胸膛，他艰难地走向女孩，但眼前的一切已经渐渐模糊，身后的巨大力量也在一步一步将他拉向深渊……女孩还是安静地躺在那里，表情安详而平静，所幸她没有受到这一切的骚扰……汪达的力气已经渐渐消失了，他累了。看了最后一眼已经离自己越来越远的爱人，手，终于放开了……阳光还是那么和煦，天空还是那么蔚蓝，古老的祠堂依旧屹立在那里，这片禁忌之地，也许再也不会有人踏上……

相比《ICO》，《汪达》多了份异常的凄美；而悲剧，往往更能打动人心。对于《汪达》的游戏性我不想多说，相对于“玩”，我更愿意说我在“欣赏”它。打法的研究对于这款游戏显得不是那么意义重大，它是一个“艺术品”，感受它所带来的诸多感动远比打法要重要得多。

清新，震撼，悲壮，勇气，孤独，忧伤，感动……一份份久违的感觉，因“你”而回来……





寰宇哦死哦死应援发展股份有限公司

各位先生太太：

大家好！请先允许我自我介绍一下——我是哦死哦死应援团的团长百目鬼魁！请大家多关照！

也许有的人第一次听说本公司，对我们公司还不是很熟悉，下面我就对我公司的情况做一下具体介绍：

公司名称：

寰宇哦死哦死应援发展股份有限公司

公司人员组成：

团长 1人
副团长 2人
碎催 4人
见习队员 1人
音像师 1人
摄像师 1人

公司成立时间：2005年7月28日

公司主要经营项目：应援

公司经营对象：不分男女，不分老幼（本公司对应援动物和灵魂也有一定经验，不过要收取额外费用，具体价钱面谈）

应援种类：

1.应援上门，就是指您提供给本公司您家或您需要的地址，我们带人过去上门应援；

2.贴身应援，就是全程服务，您走到哪我们就应援到哪(路程为1.6元每公里前5公里免费)；

3.隐匿应援，如果您不希望看见我，或有什么不希望我们看见的您可以选择此项服务，我们将在暗地里为您应援，效果不会打折的

除了以上的3种应援您还可以根据您的具体情况选择应援的强度（以下是从弱到强的排序，当然收费的金额也是随之上涨的）

1. 气轻的应援　2. 果敢的应援
3. 激烈的应援　4. 华丽的应援

*友情提示：现在人手不多，客户需求量较大，为了避免给您带来不必要的麻烦，如果您需要华丽的应援那么您需要提前3天给本公司预约。

公司口号：应援尚未成功，同志仍须努力！

公司荣誉：曾被评为2005年消费者信得过单位

在著名生活消费杂志UCG去年最有创意公司评选中被评为第一名。

在2005年“窝囊废晚报”举行的《我最喜爱的单位》读者调查中荣获第二名。

在2005年“水碧”音乐年度大赛上在“不着边际”奖项里我们获得了音乐最佳贡献奖。

朋友，您还在为您的胆小懦弱而苦恼么？您还在为您的不自信而痛苦么？那么请告诉我们，我们将替您排忧替您解难，应援团是您不二的选择！我们有着一流高素质的应援队员（队员的学历都已达到高中毕业），我们有着一流的音像师，他会根据您的具体情况做出最准确的反应，选择最适合的音乐，让您信心十足！同时我们还有一流的摄像师，他会将您的热血英姿留为永恒的纪念！

在应援方面我们有着丰富的经验，通过我们的应援让失去信心的高中学生重拾信心，考上了大学；通过我们的应援让本不自信的警察保卫了社会的安宁；通过我们的应援让即将倒闭的店铺重新开张；通过我们的应援让有情人终成眷属...并且我们还在埃及和天堂有办事处，我们曾接受埃及女王的邀请出国应援，曾接到过天使的电话，为灵魂应援。在应援方面我们是最强的！

在收费方面我们童叟无欺，公平合理，力争最低！现在为迎接公司成立一周年，还将举行8折优惠活动，每天都有3个免费应援的名额，具体参加形式将在今后发布。届时您还将与3位美女合影留念哦。

当然也有失败的时候，如果马失前蹄那么我们将对您进行再应援（免收费用），直到应援成功！这是我们的承诺！

朋友，您还在犹豫什么？拿起手中的电话，找回热血自信的您就在今天！让懦弱和胆怯见鬼去吧！！

公司电话：0987—2139829XX（请邻居李大妈叫一声，就说找百目鬼魁有业务）或发短信“偶挨打+1080”到1978，联通的用户请发“偶挨打+1090”到1987，同时还能参加我们的短信抽奖活动！

长：百目鬼魁 敬上





.hack//G.U.Vol.1 再生

PS2 ■.hack//G.U.Vol.1 再诞 **Level** ★★★★★★★★☆☆
■NBGI ■RPG ■2006年5月18日 ■1人

简评1 宏厚的世界观，个性的人设，华丽的声优！更期待他尾和三爪痕之间的纠葛……更值得期待的是该作的动画版！（by ★织田信长）

简评2 作为G.U.系列的第一弹，剧情留下了大量的伏笔，让人更期待二章的推出，系列新的再生，从这里开始！（by RaXpo）

levelup网友 RaXpo

虽然只看过以前四作的动画，但是对于这次的《再诞》的素质不得不佩服。游戏的战斗模式有了更彻底的变化，ARPG的战斗方式给人一种《传说系列》的感觉。画面流畅，基本没有丝毫的拖慢现象，优秀的音乐和大牌声优们的倾情演出使得游戏在感官刺激上更上一层楼。总之本作十分值得任何一个喜欢RPG的玩家去尝试，要说对本作的不满，那就只有等待第二章的时间了。

levelup网友 萨・塞雷斯

可以说《.hack//.G.U》是一款针对系列FANS的作品！虽然故事设定在前个系列的7年之后，但如果玩家事先没有过整个系列，一定会对里面的专有名词莫名其妙，没有一点钻研精神很难弄清楚它究竟要讲什么。除去世界观设定外，《G.U.》的系统设计得十分容易上手，操作手感也比较好，不过本系列分为三部曲发售，本作还有许多未开放的系统，所以急燥的玩家玩之前可得考虑清楚。

达芬奇密码

PS2 ■The Davinci Code **Level** ★★★☆☆☆☆☆☆☆
■2K Games ■AVG ■2006年5月15日 ■1人

简评1 正方曰：看过达芬奇密码的小说吗，前所未有的悬疑体验是否让您打呼过瘾呢？随着电影同期推出的游戏一定会让您找到过一把解谜的瘾。能亲自控制着兰登与索菲层层解开各种设置精巧的谜题，最终解开事情的真像，做为解谜爱好者您怎能不心动呢？（by 迁徙的鱼）



levelup网友 迁徒的鱼

反方曦：楼上的大叔一定是脑子烧糊涂了吧？当然不可否认，游戏中的谜题设计确实不错。可是前提是你要忍受不符合时代标准的画面，垃圾般的战斗系统、漫天飞舞的BUG把游戏进行下去。什么？由于帖图错误人物卡到场景的栏杆里了？那只是小菜。战斗时您的人物会走进没有帖图的小黑屋永不超生，被干掉的敌人漂浮在空中不停抽搐……天那，如果你真的是有时间，去玩玩爱克斯男人吧，听说不错。

levelup网友 snake250r

游戏没错是终于原著，但是就是因为这样所以迷题难度比较高，而且PS2版的画面就真的不敢过于强求，9章的剧情并不长，但是游戏迷题难度高，OST没有攻略帮助或者看过小说是比较难在短时间内完成的。但是只要完成一次，就没有任何耐玩性可言。游戏的开场动画和背景音乐是值得赞扬的地方！特别是OST方面Hans Zimmer把小说那种神秘惊险的气氛完全体现了出来！推荐大家找来听听。

X战警3

PS2 ■X-men: The Official Game **Level** ★★★★★★★☆☆☆
■Activision ■ACT ■2006年5月16日 ■1人

简评1 虽然很容易上手，但感觉起来没什么战斗的气氛。（by シユウジ）

简评2 除了打斗时的画面比较夺目以外，游戏再找不出任何亮点了，不过喜欢美国漫画英雄的还是不要错过了，必竟那么多心目中的英雄在里面呢！（by ltsmade）

levelup网友 シユウジ

游戏上市在电影之前，好让战警饭们先过把游戏瘾再慢慢品位电影所带来的魅力，在游戏中，共能使用3名不同的角色来战斗，这3名角色都拥有着不同的超能力，游戏的画面很好，充分体现出了"未来"这2个字，但另人遗憾的是，游戏的流程很短，这样让玩家们还沉醉于未来之中时，却不知不觉的过关了，并且操作感很差，这几点是这款游戏的唯一缺点，但对于战警饭们，这款游戏还是必玩之作。

levelup网友 xiechenaiqi

改编过来的《X战警3》将与电影版的同期发售，以电影的剧情为线索。本作的系统与前作类似，每位角色只要完成自己的任务就可以用得来的点数强化角色的能力。画面上的表现算看得去，动作方面硬直。每一关的流程超短，总在同一个地方循环的杀敌，第一次试玩会有创新的感觉，玩久了会觉得乏味。而本作也有360版本的，有条件的玩家不妨试下。你会觉得与PS2版本的游戏性是无法相比的！

失落的星球：极点危机（E3试玩版）

X360 ■Lost Planet: Extreme Condition **Level** ★★★★★★★★☆☆
■Capcom ■ACT ■2006年12月30日预定 ■1人



简评1 游戏让我们看到了次时代《生化危机》的背影，相信失落的星球绝对是Xbox 360上值得一玩的佳作。（by シユウジ）

简评2 这是一个漫天飞雪的战场，寂静却又火爆，而且游戏十分讲究技巧，对于异形或人类都需要"因势制宜"（by 真无双の乱舞）

levelup网友 シユウジ

本次微软在E3展上提供了Capcom首款X360大作，《失落的星球》的试玩版，并也提供在Xbox Live下载，在试玩版中共有2关，敌人主要是一些变异的生物，游戏的现场感很火爆，武器的种类也比较多，游戏中还可以乘坐机甲来进行战斗，感觉很爽，画面当然不用说了，试玩版中的武器种类比较多，无疑给试玩版增加不少光彩，游戏的操作感很好，很容易上手，虽然看不到角色的脸，但角色的动作感十足。

levelup网友 真无双の乱舞：

游戏的声光感达到了X360应有的水准，细腻到位，真实描绘了白雪皑皑的失落星球，同时，在激战过程中的破坏、爆炸效果也都有不错的表现，惟一不满的是大部分时间都活动于白色环境，容易眼疲劳。游戏集射击和动作于一身，热量概念的引入让射击部分比普通的FPS更强调爽快感，动作部分中挂钩的引入大大提高了游戏的自由度，战斗中掺入的装甲战也具有厚重的金属感。

俄罗斯方块 DS

NDS ■TETRIS DS **Level** ★★★★★★★★★☆
■Nintendo ■PUZ ■2006年3月20日 ■1~8人



《俄罗斯方块》是由俄罗斯电脑科学家帕吉特诺夫所开发的益智方块游戏，推出後风靡全球疯狂热卖，是益智方块类型游戏中知名度最高的一款，而本作可以说是对经典作品的一个完全进化！新增加了不少有趣的迷题和新玩法，通过使用触摸屏、无线联机等NDS机能，还对应Wi-Fi支持多人的联机对战，说它是小游戏吗？它可一点都不简单！

简评1 一个富有全新感觉的冷饭游戏。（by songkai123）

简评2 老树开新枝！冷饭炒出新味道！我的烧录卡已经有9.07MB被固化了！（by 索克）

简评3 老游戏的新辉煌。（by bobxu）

简评4 简单就是美，Nintendo证明给你看（by JIDE）

简评5 她绝对是一款可以面向所有大众玩家最好休闲娱乐游戏！！（by 皇家の社会）

简评6 年幼无知时代的美好回忆啊……（by 失败无双）

levelup网友 songkai123

刚入手这款游戏前，还对老任的这款冷饭抱有疑问，但在拿到游戏之后，却被游戏独有的魅力所吸引：6款各有特色的模式把这款下落型方块游戏完美的展现在玩家面前，另外，本作还加入的对抗性极强的Wi-Fi功能，不仅可以双人间的激烈战斗，还有4人甚至8人的陷害型团队战，使本作的乐趣上升一个档次。你会发现，俄罗斯方块对战的紧张刺激程度绝对不比任何一款FTG要差！

levelup网友 bobxu

当我入手游戏的时候，心想这个骨灰级游戏不会是一尘不变吧。但是当进入游戏后，发现真不愧是老任原来俄罗斯方块还可以这样玩，6个模式，熟习的背景音乐和画面让我根本放不下手。游戏支持的WI-FI，4人的Wi-Fi对战可以使用道具让游戏的趣味更加大增，2人的PLUS更是斗智斗勇。第2天去学校和班上其他7个有NDS的人联机，我们居然玩了一整天。成为以后我们每天一连的必修课。

levelup网友 JIDE

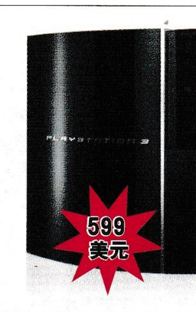
也许在大街上玩这游戏会被人笑话，不过那也是一开始的想法而已。一旦开始玩，就很难放下。在六种模式里总有些让人意外的惊喜。一卡多人的设定让人感到温馨，而最先淘汰的玩家则可以继续使用道具去陷害正在对战的玩家，使战略性大增。加上"华丽"的复古BGM，更是让老玩家爱不释手。缺点的话，就是该游戏太能花时间了，一不小心，几个小时就过去了。

levelup网友 皇家の社会

她画面不是华丽的，音效不是动人的，但是，这个系列从80年代流行到现在，她的魅力绝对不是一般的休闲的游戏可以媲美的，你可以在工作了一天，或是学习了一天，累了，倦了，你可以拿起这个游戏，来放松自己，来让自己的好好的游乐一翻！！没有几款休闲游戏可以像她一样有着这样的生命力！







★本期审判案件

PS3真的很贵吗？

——评价格对其在主机大战中的影响



主控官：2500+

价格太高了，关键在于蓝光提高了价格。有人说可以看碟？有什么碟可以看啊？再说了，等蓝光普及了再买台便宜的来看不行么？比X360高的价位，和X360相差无几的游戏画面（铁拳6比X360还差），一个在现阶段没有多少用的蓝光播放器，PS3的定位真的很奇怪啊。我认为：PS3过高的价格将使得大量的中间玩家在主机发售初期流失，从而影响主机的普及速度和游戏厂商的信心，而且499美元和599美元两个机型的规格相差太大，如果无法通过其它手段进行弥补，将造成前者的销售停止不前，而后者由于过高的价格与Wii和X360都无法有效竞争，也将处于相当尴尬的境地。如果在PS3发售前一个星期，X360的价格降低100美元的话……



辩护人：神灭第六天

为什么说高价？我觉得我可以接受，蓝光播放器就已经有这个价值在了。在我看来，PS3发售后的一段时间内，都不会降价，因为PS3的售价在日本，欧美的玩家的心理承受范围内。索尼没有必要考虑我国玩家的收入水平来定PS3的发售价格。除非推出行货中文版，价钱才可能会便宜（我看也不会）。毕竟PS3成本太高，不可能降价，走高段消费的道路是注定的了。所以，我支持这样的价位。比较符合Sony的实际。



辩护人：syahu_tc

假设PS3价格是399美元和299美元的话，我倒觉得问题很严重啊，有可能超级严重缩水，现在这个价位只能说明缩水一点点而已，值得庆祝！而且从计算机最前沿的科技来讲，PS3绝对性价比最强，可以称为甩卖了，所以价格并不是很贵。但做为游戏机，主要还是看今后的游戏软件的质量才能决定它的前途！

辩护人：thesylph

一台5000RMB左右的主机还是负担的起的，关键是有没有好的游戏。

没有盗版也没关系，大不了从现在一月三款改成一月一款，再大不了一点三月一款，这样反而更适合对游戏深入研究。其实现在PS3的最大附加值就是蓝光，如果蓝光能撑得住，那么一切都好，但是如果蓝光输了，那么PS3也就一文不值了。感觉本来是要用PS3来带动蓝光的，现在反而是要靠蓝光带动PS3。

主控官：youstill

5000+的机器700+的正版，居然有人说不贵？

也许对于欧美的玩家来说的确不能算贵，但一台PS3的价格等同于X360加革命的价钱，老外们也就未必会选PS3，X360在欧美可是主场。就机能上说，PS3肯定要比X360强，但能强多少，还是未知数，至于说PS3的性价比高，也无非是搭载了蓝光光驱罢了，可是对于游戏厂商和玩家们来说，蓝光光驱真是必要的东西吗？60GB容量看似很大，其实又有多少游戏厂商会把蓝光光盘塞满，塞满的话开发费用高，玩家爆机时间长，新作卖不动，不塞满又显示不出蓝光光盘的优势，游戏厂商落上个没诚意的评价。

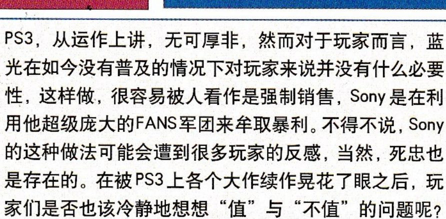
没有这么大的头就别戴这么大的帽子，真是搬起石头砸了自己的脚。

主控官：海狼

我觉得价格因素会很大程度上影响主机的销量，回顾PS2和XBOX主机的发售，主机的价格都是比实际造价低了许多，而且都在玩家能够承受得起的范围内，毕竟PS2在当时也是搭载了前沿的DVD光驱，个人认为如果PS3的价格不能够降到一个让玩家能够承受得起的价格的话，那么它的失败就只是一个时间问题了。

主控官：JRZERO

首先，这样的价格不是一般的家庭里负担得起的。其次，现在蓝光还属于新技术，普及量不会太好。再说，我想对每一个人来说都想用较便宜的价钱买一台性能强的主机，与其用499美元或599美元买一台和X360机能相差无几的主机(499那个版本还可能不如X360)，我想大多数人也会选择后者。



相对于PS3的配置，这个价格已经在我预料之外了，比我想的便宜。但对于玩家来说仍是非常昂贵的，包括国外玩家，毕竟只是一个娱乐消遣的东西。

先说配置，499美元和599美元基本没有可比性，稍微有点远见和想法的玩家都会选择599美元的版本，毕竟后者才是完整的PS3，499美元的版本感觉上只作为一个体现599美元的版本价值的参照物而存在。再说蓝光，如今Sony是背负着普及蓝光的重任而发售PS3，从运作上讲，无可厚非，然而对于玩家而言，蓝光在如今没有普及的情况下对玩家来说并没有什么必要性，这样做，很容易被人看作是强制销售，Sony是在利用他超级庞大的FANS军团来牟取暴利。不得不说，Sony的这种做法可能会遭到很多玩家的反感，当然，死忠也是存在的。在被PS3上各个大作续作晃花了眼之后，玩家们是否也该冷静地想想"值"与"不值"的问题呢？

陪审员：sykes



听众席

花夕——PS3的价钱我倒是可以接受的，但是为了PS3我还要再买一台高清电视吗？我妈是绝对不会因为游戏而给我买电视的。

samchen0079——蓝光啊，如果PS3失败这个就是理由了。

alexace——放心好了，估计一台也剩不下，多贵都有人抢着买。

lyyuuka——是金子总会发光的。

忍天狼——可远观而不可亵玩焉。

最终幻想 PS3——虽然贵，但值。

RXR——技术是基础，高价是本色，索尼以前不就是这样的吗？

zjw001——软件决定一切！

wolf_jcm——等它降到199美元我就买！



裁判长AIDOWAZI的庭审记录 当久多良木健出现在E3的索尼发布会上时，估计全中国有很多玩家都和我一样屏住了呼吸，然而，当PS3的价格亲自由他的嘴中说出来时，相信留给很多中国玩家的只有失望。凭心而论，这个价格对搭载了如此高配置的PS3来说，并不能算太贵，也在欧美和日本玩家可以接受的价格之中，但正如很多玩家所指出的那样，只想安安心心玩游戏的我们需要那么高的配置吗？一个还没被普及的规格，为什么要由玩家们来承担风险呢？这相信是大多数玩家的真实心态。虽然不能说价格对PS3的销量完全没有影响，不过，主机争霸从来都是软件定输赢，PS3仍然拥有软件上的绝对优势，国外玩家受主机售价的影响也远没有国内玩家大，PS3的未来如何还远未可知。究竟蓝光规格是否能普及，索尼是否能再次笑傲群雄，还是让我们静下心来，拭目以待吧。

本期案件主帖：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=30&ID=228899

原贴地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=12&id=232803



网恋是否可行？

现在没上过网的人应该比较稀有了吧？连问候语也从“吃饭了吗？”进化到了“今天你几点上网？”不可否认现在网络已经成了比传统交友更方便的一大途径，大家通过网络认识的网友不少吧？那网恋呢？就算你未曾尝试，也一定见过别人网恋。网恋充满精神诱惑且不需要高额成本，更吸引人的是身处虚拟世界只有纯心灵的交流，这可以说是一种美好的境界！但现实是，网恋虽多，修成正果的却极少，对于开始容易结束得更容易的网恋，你的看法是？

特别摘录

GOUKI：网恋？晚婚晚恋还差不多！
方寸：大妹子，有缘分在哪恋都一样！
吉祥天：我就是那网恋成功的优秀典范！
六段音速：网恋？不用考验我了，考验也没用，我已经宣誓永远忠于伟大的拉克丝大人了。

今次的话题是：你觉得网恋是否可行？

蓝宝石的夜空 （levelup.cn 会员）

以前我有个朋友，条件不怎么出众，长相平平还偏胖，没才也没钱，所以一直都没谈恋爱。后来他在网上认识了一个女孩，很优秀，长相身材都不错，还有一份比较不错的工作，但是这个女孩跟他的现实距离很远。他们只是每天在网上聊聊，偶尔开个视频而已，后来男生越来越喜欢这个女孩了。有一天，这个女孩问他：“你是不是喜欢我了？”他承认了。女孩说：“但是我不喜欢你这样的。”他说不恋爱做朋友也好。女孩说：“既然是朋友，你可以打2000块钱进我的银行账户么？”男生二话没说就汇了钱给她，之后这个女孩就从网上消声匿迹了……

过了一个星期，当这个男生已经不抱任何希望的时候，女孩却突然来到他家。原来女孩问他要钱只是想试探他是否真心，她认为条件不重要，最重要的是要心地善良和对她好。当然，他测验过关了！所以女孩拿到钱后辞掉了工作，买了飞机票来找他。后来女孩也在当地找了份工作，他们至今还生活在一起。





喷火式终极鬼太郎 （levelup.cn 会员）

我觉得网恋不可行。我并没有经历过网恋，但是我同学的母亲，是个思想特开放的阿姨，竟然在网上与一个跟我们年龄差不多大的少年网恋，并且用她女儿的照片来冒充自己……我同学怎么劝她就是不听，她说只是好玩而已。但是万一对方当真了呢？或者是对方其实是个比她年龄更大更会骗人的老头子呢？网恋是浮云，很多人都这么说，因为自己没有亲身感受，所以并不太了解。但是通过同学母亲的事，我觉得这句话很有道理，现实中身边的人是一起学习或者工作的，相处久了自然会相互了解。而网络呢？一个人如果在网上扮成另外一个人，可能对方花一年的时间都不会了解真正的他（她）。相对于网恋，我更希望大家能珍惜身边真实的缘分，毕竟网络的虚幻成分太多了。

dong_hailin （levelup.cn 会员）

对于网恋来讲，网络仅仅是作为一个联络认识的平台，还是完全是这场恋爱所寄生的平台呢？我想大多数人的想法都是前者，因为只有前者才与自己的现实生活有关。如果网络只是作为一个彼此结识的平台。那么他与现实生活中的一次偶遇又有什么区别呢？我想唯一的区别就是因为网恋的双方现实里可能会相隔很远，而远距离的两地恋一直是大家不看好的。实际上说穿了，我们普遍上认为的网恋成功率低，其实就是异地恋成功率低。因为需要有人为了爱情而舍弃自己熟悉的环境，需要放弃很多东西，这是需要很大的勇气的，而有这样的勇气的人太少了。

浮竹十四郎 （levelup.cn 会员）

我曾经有过一段网恋，那种超脱物质世界完全投入其中的感觉真是美妙无比，每天早上起来第一件事就是打开QQ看看有没有她的留言，每次看到那个可爱的小头像在跳动心里就激动不已，每次视频我们总会一起听着相同的歌，然后傻傻地笑着看对方，每次看到她不开心，都恨不得立刻能飞到她的身边去保护她……幸福，近在咫尺却又遥不可及。但世界终归是物质的，人要考虑的不仅是自己还有其他很多东西。我以后肯定不会再网恋了，但那种纯粹的感觉我永生都不会忘记。



多边形

（UCG 编辑）

谈网恋，不如先谈谈什么是恋爱。当然，各人的恋爱观不尽相同，但是我想有一个基本的原则应该是共通的，那就是互相信任的基础，由互相信任转为互相依赖，最终恋爱。正所谓有人的地方就有江湖，有江湖的地方就有爱情，网络社会这样的虚拟江湖也一定会产生网恋这样的美丽花朵。

网恋可靠不可靠？很多人都会产生这样的疑问，但是往远了说有《第一次亲密接触》，往近了说有那位嫁给波兰总统候选人的河南女子，更何况身边已经有不少网恋修成正果的例子，这种诞生于互联网时代的新兴求偶方式已经没有人可以忽视。那么再让我们回到“可靠与否”的问题上来，其实所谓“可靠”，也还是一个信任度的问题，互联网刚刚来到我们身边的时候，“你不知道和你聊天的是不是一条狗”，缺乏基本的认知保障，交流的深入深度自然受到限制或蒙蔽。但是Web2.0时代的到来，信息传递的进一步发达，外加话筒、摄像头让网络交流的真实性进一步提高，那么网恋的成功率也就自然提高。

想来一场轰轰烈烈的网恋，要做好两件事情：第一、从网上到网下，从见面到交往，严谨而关键的求证路程不可忽略，姓甚名谁来自何方性情如何人际关系等等等等，越详尽越好；第二、对于任何求证结果与之前的想象的巨大落差所造成的巨大打击要有足够的心理准备，多少江湖事，都付笑谈中。



雨滴

（UCG 编辑）

记得新闻媒体曾经报道过很多利用网络骗取别人财色的报道，似乎让人感觉网络生活比现实生活危险，而且网络里根本没有真情。但实际情况真那么恐怖吗？我见过很多现实中的骗子，也在网络中结交过很多意气相投的朋友，网络对于一个普通人来说，只是一个与外界交流的途径而已。就仿佛电话、电视那样，只是一个平台，真正引起你情绪波动的，还是人。虽然网络存在很多隐蔽性，但人性不会因为交流的平台换了而产生质的改变。所以我觉得网恋就好比普通的恋爱一样，不必大惊小怪，也不必趋之若鹜，一切顺其自然就好。

泰坦

（UCG 编辑）

上网现在已经变得稀松平常，对于一种已经变得稀松平常的信息模式，人类利用它来恋爱实在是太正常、太天经地义、太无可厚非了，我甚至不明白这个话题如今还有什么值得讨论的。有很多人抵触或者害怕网恋，他（她）们怕受到欺骗，怕受到伤害，难不成人类没有网络的几千年爱情历史里就少了许多欺骗和伤害么？只是生活在网络时代，有必要针对网络掌握一些保护自己的本领，然后再去网上寻找属于你的爱情。网上交流，因为毕竟不是面对面，所以有时虚幻难测，可话说回来，现在是什么年代，现在通讯手段太发达了，你自己硬是不肯动脑子，硬要上当，那神仙也救不了你。根据我自己的经历，如果身边的女孩都不喜欢你，那么网恋是非常可行的恋爱方式，且只要方法得当，必有收获，断无失败之理。只需提醒三点：

1 爱情是双刃剑，无论你通过什么方式恋爱，你都一定会受伤，在你因为网恋而受伤的时候，务必告诉你自己：伤害你的并不是“网”，而是“恋”。

2 不要渴望对方是美女或帅哥，美女和帅哥有太多人追求，他（她）们的恋爱不需要电子计算机和国际互联网来辅助。

3 多打电话。通过说话时微妙的感觉，通常可以把握对方是什么样的人。如果你是个女孩子，第一次跟他见面最好选择白天人多的地方，最好有好朋友陪着你，最好弄清楚对方爱的是你还是你的身体。



你一言我一语

不齿你们：网恋也是恋，精神上没什么区别。

hjrrcn2：网恋是一种网络游戏，不要走火入魔就可以。

Miyabi_：网恋成功并最终能有个好结果的机率不会高于中彩票的机率。

rodman：你相信它，它就是真的；你不信它，它就是假的。

戈运文 2005：网恋开始的时候都会说距离不是问题，可是时间长了距离就成问题了。

暗炎の刹那：经历过一次，然后很壮烈地失败了，以后我不再相信所谓的爱情……

灌茶：现在的人越来越多的在网络上交流感情，难辨真假。网络交流我觉得毕竟只是基础而已，恋爱的话，还是更多地在现实生活中进行比较好。

濑田宗次郎：网恋成功与否并不在于网恋本身，而要看谈网恋的人。

旧了心言：网络只是提供相识的地方。

doraka：我觉得这世界所有东西包括感情都要建立在物质的基础上，帕拉图式的恋爱成功的机会是很少的。无论是网恋还是现实中的恋爱都要建立在物质基础上，有了这个基础无论是网恋还是现实的恋爱都会修成正果的。

挑逗你 di 熊熊：网络感情是可行的，本人已经从网恋走入现实快2年，并且已经登记注册成为合法夫妻。

foxhe：网恋虽然有成功的例子，但更多的是那些被欺骗的案例，更有甚者骗财、骗色等，这已成为了社会治安中一个比较棘手的问题了。

克瓦特罗大尉：尽管我始终认为世界上能完全信任的只有自己，不过我仍旧试图去相信网络另一端的她。

youken：如果你相信爱情的话，你就去网恋吧！

我爱 PSP：都说网恋没结果，那么现实里的爱就一定有结果么？只要开心过，幸福过就好了。

JOLLY 月妖日狂：网恋＝见面，上床，下床，黑名单……

波波止水：那要看这张网结不结实了。

垮掉的小c：网恋是好的，坏的是人心！如果双方都能认真负责，我觉得网恋也很好啊！

恶魔之瞳：我觉得网恋如果能彼此坦白，真诚地去了解对方的话，是可以成为真爱的！

天野白鸟：网恋只是一场游戏，是虚幻的，但是却可以填补心中的不足，量力而为吧。

伟大的病毒：有过，答案是8个字——希望越大，失望越大。

铁丑：三个字——见光死！

shit：虚拟的甜美，真实的痛苦。

冰封の铃兰：说白了网恋就是一白痴对着电脑屏YY，只是这个YY的对象会时不时会吐出点字讨你欢心而已。

fiy3800：网上的恋爱是纯精神的，只要能够突破现实这道“叹息之墙”，就能成功了。



上户彩

身份：歌手、演员
生日：1985年9月14日
出生地：东京
血型：O
星座：处女座
身高：162CM
三围：B82/W58/H84

UETO AYA










上户 彩
UETO AYA





◇连续剧

2000.10 顽固老哥
2001.04 新娘三颗星
2001.10 3年B班金八老师VI
2002.07 甜心小厨师
2003.01 新高校教师
2003.07 献给一个夏天的爸爸
2004.01 网球甜心
2004.04 导游小姐阴阳眼
2005.02 古都
2005.04 女排NO.1
2006.04 Attention Please

◇连续剧歌曲演唱作品

2003.07 献给一个夏天的爸爸
2004.01 网球甜心
2005.04 女排NO.1

◇电影

2002.12 彼得潘2
2003.05 女杀手安云
2004.02 竞赛迪纳员
2005.03 女杀手安云2 Death or Love

◇获奖经历

1997.08 第7回 国民美少女Contest/审查员特别奖
2003.02 第40回 黄金·箭赏/放送新人赏/最优秀新人赏
2003.04 第11回 桥田赏/最佳新人/高校教师
2004.02 第13回 日本电影批评家大赏/新人赏
2004.02 第41回 黄金·箭赏/映画新人赏
2004.04 第40回 日剧学院赏/最佳女主角/网球甜心
2004.04 第17回 DVD&录像大赏/最佳演员赏



上户 彩
UETO AYA







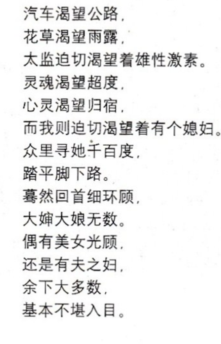






UETO AYA

上户彩



先来听听《一个光棍的呐喊》，来感受一下单身男生的心情，不想单身？那就快来看看女孩的脾气等级，做到知己知彼。这回收录了几则笑话，希望你能看后开怀一笑。想必各位读者平时都有上网，那么你了解网络的基本规则吗？先来学学《上网的礼节》吧？最后本期带来了由网友蝴蝶飞飞写的一篇《我们的青春，不只是汗水》，描写的是女性玩家的游戏生活，欢迎大家欣赏。

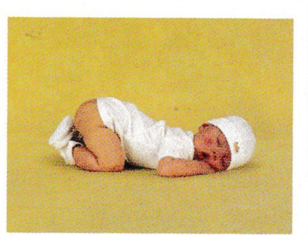
一个光棍的呐喊

楼主：hjl1985

汽车渴望公路，
花草渴望雨露，
太监迫切渴望着雄性激素。
灵魂渴望超度，
心灵渴望归宿，
而我则迫切渴望着有个媳妇。
众里寻她千百度，
踏平脚下路。
蓦然回首细环顾，
大婶大娘无数。
偶有美女光顾，
还是有夫之妇，
余下大多数，
基本不堪入目。

时间犹如脱兔，
匆匆不肯停步。
转眼就把我拖到了该当爹妈的岁数。
然而上天却挺可恶，
对我不管不顾。
把我培养得庸庸碌碌，
难以获得少女的爱慕。
我曾向月老求助，
求他将我单身的生涯结束。
而他给予我的眷顾，
竟是接踵而至的恶女和怨妇。
比起她们的飞扬跋扈，
以及对我精神上的无情屠戮，
我更愿意选择让步，
甘心走向黄泉之路。

无助，无助。
其实我并非一无是处。
我有很多的优点可以列举和陈述。
但我不知道是什么缘故，
我竟无法得到别人的敬仰和拥护
我的爱心彰明较著，
最热心于公益捐助。
为了祖国福利和体育事业的长足进步，
我不知疲倦地奔波于体彩和福彩中心投注；
为了向世人体现优越的社会主义制度，
以及在党和国家的领导下我们小康的程度，
我毅然决然地增加了喝酒的次数，
终于练出了代表富足的啤酒肚；
我还坚持为人民服务，用我最大的热情为别人提供帮助。
为了让我这片心意落到实处，
我硬是把不愿过去的大娘也搀过了马路……
而我得到的赞扬却远远少于挨骂的次数。
我不明白我的努力换来的为何只是别人的不屑一顾甚至是愤怒。
是因为我过人的天赋，





让他们相形见绌，
还是我高尚的品格和气度，
让他们产生了深深的嫉妒？
我的优秀并没有让我自负，
更没有因为自己的伟大而恃才傲物。
本以为这样才能有女孩对我暗生情愫，
谁知我等到现在也还没有一点迹象和眉目。

其实要把女人比做猎物，
我则是一个迷茫的猎户。
因为我实在是不懂狩猎的技术。
该跟着群雄逐鹿，
还是该继续守株待兔，
思考了很久也没有整理出一条清晰的思路。
也许这便也成了我的桎梏，
成了我无法得到爱情的又一大因素。
或许曾经的某次时机被我奢侈的贻误，
就造成了现在的万劫不复。
咱们这个国度，
人口资源丰富。
但为何娶不到老婆的男人还是不计其数？
是因为封建思想的束缚，
打乱了男女的比例和数目，
还是因为社会的退步，
又重新开始了一夫多妻的制度？
有时想想也TM愤怒，
你说凭啥大款就可以包养了N个情妇？
难道只为着权利和财富，
就可以不受道德的约束，
并置我们光棍于不顾，
抢占资源无数？
怪也怪女人们过于世故，
对金钱和地位的趋之若鹜。
只知道花园洋房和别墅，
早把真情的概念颠覆。
冲动时我真恨不得变成动物，
哪怕只是头卖力的牲畜。
听凭主人的吩咐，
不用感受做人的无助。
或者干脆来个移花接木，
彻底的做个变性手术。
跑到人群中滥竽充数，
也好让同胞们多一条可以选择的出路。

街上的婚介星罗棋布。
我也曾幻想着他们能帮我打开销路。
然而最终的结果是让我明白了什么叫认贼作父，
并被婚托儿们榨干了我几年的收入。
吃不着猪蹄儿能看看猪跑也算对我心灵创伤的平复。
所以能看到美女的繁华地段成了我最爱的去处。
每当看着她们迈着款款的猫步，
在我的视线里出出入入，
我总是能感受到久违了的心跳并顺便痛心一下她们的已为人妇。
现实的打击让我鸡肠小肚。
我最看不惯情侣们当众亲密过度。
只要看到有人稍越雷池半步，
我就会上前阻止并提醒他们病从口入。
结果自然不必赘述，
我经常会体验到肢体语言的丰富。
尽管如此我也并没有减少对此事的关注，
反而更觉得有必要加大宣传的攻势和力度。
没有爱的倾注，
我如涸辙之鲋。
这样的生活确实很难让我安之若素。
看着朋友们已为人父，
小生活过得美满和睦，
我又何尝不是深深的羡慕，
并渴望着感情上的脱贫致富？
都说男儿有泪不扑簌，
但那绝对是未到伤心处。
有谁知道泪水已经多少次模糊了我心灵的窗户？
况且咱都是沧海一粟，
凭啥我就不能在爱情的海岸登陆？
只能一口一口地吃着干醋，
被动的尽着晚婚晚育的义务！

人生本来就短促，我又怎能就这样默默地虚度？
为了尽快给自己找一个归宿，
我决心不择手段地全力以赴。
错误，错误。
这种想法最终成了我难逃的劫数。
没想到我一时的慌不择路，
竟上演了那样惨绝人寰的一幕。
那时我走投无路，
勾引了有夫之妇。
谁知道罪行败露，
被人家当场抓住。
只后悔不会武术，
没能够杀出血路。
无奈地任人摆布，
惨遭了打击报复。
他们恼羞成怒，
打得义无反顾。
片刀循环往复，
板砖频频招呼。
我浑身血流如注，
俩腿还不住抽搐。



走错那罪恶一步，
差点就死不瞑目。
恐怖，恐怖。
真庆幸我还能把命保住。
那场我自导自演的前车之覆，
带给了我贼深贼深的感触。

往事历历在目，
我此刻一一追溯。
经历了苦痛挣扎后的觉悟，
终于上升到了前所未有的高度。
问世间情为何物，
我算是大彻大悟。
感情上的事儿看来还真不能过于盲目。
是你的挡不住，
不是你的留也留不住。
别人的老婆就是再好也不能轻易接触。
有道是皮之不存，毛将焉附，
我要是OVER了还上哪儿去找我的贤内助？
更何况人生短促，
还有很多东西值得我们珍惜和呵护。
爱情的光环固然眩目，
也毕竟不是生命的全部。
岁月的伤痕无孔不入，
惟有爱情的皮囊苍老的更加迅速。
看着我那用蒸汽熨斗都已无法熨平的面部，
真不知还有谁肯向我将她的终身托付。
等待着等待到行将就木，
持续着持续到人生落幕。

盼望吧盼望着解决光棍待遇的法规早日颁布，
但愿啊但愿我首先踏入的能够是婚姻的坟墓。



教老外说3个字

楼主：じ☆ve小恩

我和一个在外企上班的同学电话聊天。她说她们单位有很多外国人，其中有些老外一句中国话都不会说。这多不方便啊，我就问："你们 怎么不教老外说中国话呀？"



"当然教了，教得可认真了！""哦，真的吗？那你们教给老外的第一句话一定是'你好'，对不对？""才不是呢，说你好多俗啊？我们教老外的第一句话是三个字！"

我一愣，心想在外企上班的女孩子就是开放，第一句话就是那三个字（大家心里都明白的）。还没等我继续问，同学就说话了："别想歪了，我们教老外的那三个字就是——我买单！"



男人如何读懂女孩脾气等级

楼主：jack

0级－无风：这时候你完全感觉不到任何女孩子的脾气，似乎像是处在静止的空气中，这种情况通常只会发生在女友不在身边时，而你的精神就可以处在完全放松的状况下。

1级－软风：这个时候你会微微感觉到女孩子一点反应，你会看到女孩子是嘟嘴笑着说讨厌，此时你会觉得她就像春天柔软的微风，让人感到十分舒服。

2级－轻风：这时候女孩子已经开始表现出一点不悦，通常会轻吐一声无聊，来代表她的感觉，但是很快的就转身走开，这个等级可能不会对你造成任何影响。

3级－微风：这时候你会发现女孩子开始表现出更多的不悦，通常是拿个小东西敲打你，让你知道要制止，但是可能还不能影响你，因为你会以为她在与你开玩笑。

4级－和风：你会发现，女孩子开始使用一些语句来表示不高兴的心情。

5级－清风：这时你应该会感到一点寒意了，通常女孩子会狠狠地瞪你一眼，还会说一些风凉话，千万别以为只是清风而已，如果你还长期处在这种情况中而浑然不知情的话，那我可要提醒你，这个等级与下一级的强风可是一级之隔！

6级－强风：这是个等级，通常女孩子已经手叉着腰开始骂人了，而且声调已经调高，你应该知道进退了！

7级－疾风：这时候已经开始发飙了，呼呼的咒骂声不断，你可以知道这叫做泼妇骂街与河东狮吼两个成语。

8级－大风：这个等级开始就有点恐怖了，除了不断传来的咒骂声之外，还会伴随着发出一些巨响与噪音，通常就是边骂边拍桌子啦！

9级－烈风：这个等级开始会有一些财物的损失，通常是她开始摔一些随手可拿的小东西，如笔、手机、鞋子啦！往往会造成一些小东西的损毁，记住这时候你得要有空中接物的能力。

10级－暴风：这时候往往会有大量的东西破裂与伤害的情况发生，这时候你可别故作镇定或坚强，遇到接踵而来又直指你而来的抛丢物，最好先找掩蔽物，处理方式就像遇到地震的情况一样。

11级－狂风：这个等级就跟名称一样，她会像发了狂地冲过来打人，往往会造成人类的一些灾害，通常一巴掌是跑不掉的。

12级－飓风：这个等级也就是我们熟悉的强烈台风，如果没有做好防范准备，通常有伤亡与灾难。

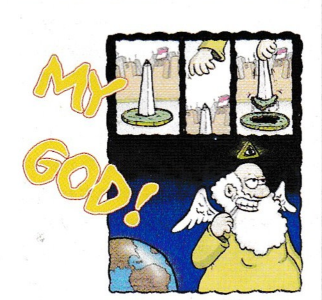
关于上帝的几个笑话

楼主：卡拉是条狗

1.一个神父在打高尔夫球，一个修女在旁边观看，第一杆打偏了，神父骂道："TMD，打偏了！"又打，神父又骂："TMD，又打偏了！"修女说："你做为神父说脏话上帝要惩罚的。"话音刚落，只听一个炸雷把修女给劈死了。神父纳闷了：为什么骂人的是我，为什么会劈死修女呢？这时只听天空传来上帝的声音："TMD，我也打偏了！"

2.信徒："万能的上帝啊，一万年对您来说是多长呢？"
上帝："我眨一下眼的功夫。"
信徒："那么10亿元钱呢？"
上帝："不过是我的一根头发而已。"
信徒："哦，慈悲的上帝啊，那就请您给我一根头发吧。"
上帝："没问题，等我眨一下眼之后给你。"

3.有一个男人，中年得子，甚是溺爱，含辛茹苦拉扯儿子成人，辛辛苦苦供儿子上完大学，儿子西装革履，红光满面，自己却衣衫褴褛，饥肠辘辘，省吃俭用为儿子买了房，娶了妻，自己也老了。然而儿子不孝，在一个风雨之夜将他赶出了家门。老人来到一个破庙避雨，老人很伤心，仰天长叹：上帝呀，为什么对我这么不公平？在一道闪电过后，一个更苍老的声音说："这是报应啊。"这时老人看见一个比他更老的人从破庙的角落里走出来。老人大惊："你是上帝吗？"更老的人说："混蛋！在二十多年前你就把我赶出来了，我是你爸爸呀，你已经不认识我了？"



4.一对儿同年同月同日生的老夫妇共同生活了35年。一日，他们大摆宴席，庆贺他们的60岁大寿。宴席过程中，上帝来了。上帝称赞老夫妇是真正的"恩爱夫妇"，并答应给他们每人一个愿望。老太太激动地说："我们很贫穷，我只想想好好看看这个世界，做一次全球旅游。"
上帝挥了一下手，砰的一声，一打儿飞机票从空中落入老太太的手上。该老头儿许愿了，只见他沉思了一会儿，说道："我想娶一个比我年轻30岁的女人。"
上帝又了一下手，砰！……
老头儿一下子变成了90岁。

5.小彼得自豪地对他的朋友说："我叔叔是神父，所有的人都称他尊敬的神父。"
小保罗说："我叔叔是主教，谁跟他说话都称他阁下。"
小拉克乌斯不服气了："这有什么了不起的。我叔叔体重150公斤。"所有的人见了他都喊道："噢！我的上帝！"

笑话四则

楼主：Assassin

你奶奶有多大

某天，蛋糕店服务生阿强脸上带着巴掌印回到店里。阿明就问他："怎么脸上挂彩啦？"

阿强说："昨天有个女孩子说她的奶奶生日，要我送蛋糕过去，可是我不晓得她阿奶几岁。所以就问女客户……结果被客户打了一巴掌……"

阿明问："客户怎么能这样？"

阿强说"不知道……我只问客户，你的奶奶多大啊？"

求婚新法

害羞的阿吉久久不敢向女朋友求婚。女朋友忍不住问他："阿吉，你是不是有话要对我说？"

阿吉吞吞吐吐地答道："是，是的，我想，我想……想问你，你愿意死后葬在我家祖坟里吗？"

看不懂的信

一个姑娘走到一家挤满顾客的药铺。她耐心地等待着，直到大家都买完药走了出去，她才走近药剂师，递给他一封信，请他给读一遍。她说："这是我男朋友写来的。他是个医生，只有药剂师能看懂他的字。"

吹牛的境界

甲乙丙在讨论谁的酒量最差。甲：我喝一杯就醉了。乙：我一滴就醉了。丙：我闻到酒味就醉了。此时丁走了过来，问道：你们在说什么呀？甲：我们在讨论谁的酒量最差。丁一听就醉倒了。



[测试]

你认为与红色相反的是什么颜色？要凭感觉马上作答！

楼主：菜包

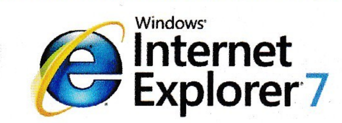
1.白色或黑色
2.蓝色或绿色
3.黄色或橘色
4.其他颜色



测试结果见下页 >>



上网的礼节



楼主：七海

礼节一：记住人的存在

互联网给予来自五湖四海人们一个共同的地方聚集，这是高科技的优点但往往也使得我们面对着电脑屏幕忘了我们是在跟其他人打交道，我们的行为也因此容易变得更粗劣和无礼。因此《网络礼节》第一条就是"记住人的存在"。如果你当着面不会说的话在网上也不要说。

礼节二：网上网下行为一致

在现实生活中大多数人都是遵纪守法，同样地在网上也要同样如此。网上的道德和法律与现实生活是相同的，不要以为在网上与电脑交易就可以降低道德标准。



礼节三：入乡随俗

同样是网站，不同的论坛有不同的规则。在一个论坛可以做的事情在另一个论坛可能不能做。比方说在聊天室打哈哈发布传言和在一个新闻论坛散布传言是不同的。最好的建议：先爬一会儿墙头再发言，这样你可以知道坛子的气氛和可以接受的行为。

特别是不要随意乱发广告和变向广告！学会尊重和遵守他人论坛规则。

礼节四：尊重别人的时间和带宽

在提问题以前，先自己花些时间去搜索和研究。很有可能同样问题以前已经问过多次，现成的答案随手可及。不要以自我为中心，别人为你寻找答案需要消耗时间和资源。

礼节五：给自己网上留个好印象

因为网络的匿名性质，别人无法从你的外观来判断，因此你一言一语成为别人对你印象的唯一判断。如果你对某个方面不是很熟悉，找几本书看看再开口，无的放矢只能落个灌水王帽子。同样地，发帖以前仔细检查语法和用词。不要故意挑衅和使用脏话。

礼节六：分享你的知识

除了回答问题以外，这还包括当你提了一个有意思的问题而得到很多回答，特别是通过电子邮件得到的以后你应该写份总结与大家分享。

礼节七：平心静气地争论

争论与大战是正常的现象。要以理服人，不要人身攻击。

礼节八：尊重他人的隐私

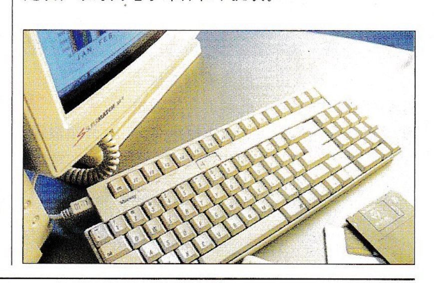
别人与你用电子邮件或私聊（ICQ/QQ）的记录应该是隐私一部分。如果你认识某个人用笔名上网，在论坛未经同意将他的真名公开也不是一个好的行为。如果不小心看到别人打开电脑上的电子邮件或秘密，你不应该到处广播。

礼节九：不要滥用权利

管理员版主比其他用户有更多权利，他们应该珍惜使用这些权利。游戏室内的高手应该对新手枪下留情。

礼节十：宽容

我们都曾经是新手，都会有犯错误的时候。当看到别人写错字，用错词，问一个低级问题或者写篇没必要的长篇大论时，你不要在意。如果你真的想给他建议，最好用电子邮件私下提议。



世界各地的饭局

楼主：叽叽喳喳

美国：单调

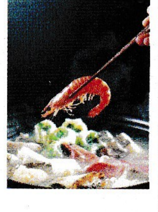
美国人吃饭很单调，一年到头，吃的总是那一两种饭菜。即使设饭局请客吃饭，也无非通常先喝一杯冰水或者一碗汤，然后是一盘沙拉，接着才开始品尝主菜：牛排或牛肉饼。主菜完后吃水果，不饱的话，再加份甜点。

俄罗斯：酒的代名词

俄罗斯人的饭局不太讲究菜的质量和多少，只要有酒喝就行。喝口酒，吃口面包，再来一小口奶酪，就是一桌绝佳的饭局。饭局上，每人的酒杯里首先倒上一杯伏特加，一齐干了。以后一般不劝酒，各人按自己的酒量随意酌饮。

日本：吃不饱

日本人自称为"彻底的食鱼民族"，在他们的饭局上，生鱼片象征着最高礼节，但客人不能放开肚皮吃，因为菜的数量极少。日本人的饭局虽简单，却让人吃不饱，不过这个"礼仪之邦"对待饭局的态度却是非常真诚的，这表现在他们一贯很守时。



新加坡：谨慎

新加坡人对饭局持非常谨慎的态度，一般不会邀请初次见面的客人吃饭。新加坡人喜欢清淡，口味微甜，饭局上常有炸虾、香酥鸡、番茄白菜卷、鸡丝豌豆等风味菜肴。赴饭局时，客人通常要随身携带一份礼物，因为新加坡人有赠送礼物的习惯。

德国：肉和酒的天下

德国人的饭局是名副其实的"大块吃肉、大口喝酒"。饭局上的菜大部分都是肉制品，主菜就是在酸卷心菜上铺满各色香肠及火腿。看起来小山一样的肉食，一个德国人可以不动声色地干掉它。



爱斯基摩：随意取食

爱斯基摩人好客，但串门不用敲门，进了门，食物随便吃。有时，谁家有特色美味，还特地花钱出广告，愿者可事先打个招呼，前往品尝鉴赏。

西班牙：聚餐祈福

西班牙的莫洛尔几纳地区把每年的1月17日定为当地的"口福节"。从晚餐开始，每家带一份自己烹制的食品来到篝火旁交换品尝；半夜，围着篝火吃淡米饭、喝鳗鱼汤、吃鳗鱼肉馅饼；凌晨，大家在篝火堆烤香肠，围火堆一圈有多长，香肠就有多长。天亮，太阳初升，大家一同捧香肠在手上享用，象征美好的生活地久天长。



[测试结果]（问题见上页）

（问题见上页）

你认为与红色相反的是什么颜色？要凭感觉马上作答！

1.选择"白色或黑色"的人

你呀！有如白纸般的纯洁，单纯天真像个孩子一样。只要对方说出一句我爱你，你就会死心塌地地相信他，不敢有任何怀疑的念头，会义无反顾地跟随着爱人的脚步。但如果被人抛弃或是背叛，就会恨他一辈子，是个敢爱敢恨的人喔！

2.选择"蓝色或绿色"的人

你满理性的喔！凡事都可以理智处理，是个会把朋友跟情人界线分得很清楚的人，属于情人眼里出西施的人，相信自己所选择，也会深爱自己的选择，对自己的选择百分之百有信心。所以，再美再帅的人向你示爱，你都会视而不见，是对情人死忠型的！

3.选择"黄色或橘色"的人

你的爱情程度只达托儿所阶段，充满作梦的不实际想法，常常会让你忘了理性与现实，真是有够伤脑筋。你不仅会莫名其妙地吃醋，有时还有点神经质唷！要注意喔！得慢慢学习成长。

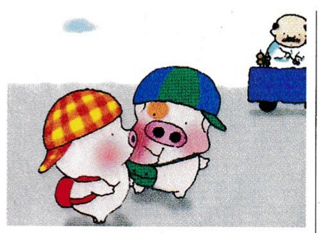
4.选择"其他颜色"的人

对于爱情的不确定感及不安全感，让你的爱情态度显得既期待又怕受伤害。你在不知道要如何解决问题，或者是面临选择的时候，常常成了爱情的逃兵，这种"爱的迷惑"，小心会让你发疯喔！



人生哲理15条

楼主：safuel



1. 父子二人经过五星级饭店门口，看到一辆十分豪华的进口轿车。
儿子不屑地对他的父亲说："坐这种车的人，肚子里一定没有学问！"
父亲则轻描淡写地回答："说这种话的人，口袋里一定没有钱。"
注：你对事情的看法，是不是也反映出你内心真正的态度？

2. 晚饭后，母亲和女儿一块洗碗盘，父亲和儿子在客厅看电视。突然，厨房里传来打破盘子的响声，然后一片沉寂。
儿子望着他父亲，说道："一定是妈妈打破的。"
"你怎么知道？"
"她没有骂人"
注：我们习惯以不同的标准来看人看己，以致往往是责人以严，待己以宽。

3. 有两个台湾观光团到日本伊豆半岛旅游，路况很坏，到处都是坑洞。
其中一位导游连声抱歉，说路面简直像麻子一样。
而另一个导游却诗意盎然地对游客说：诸位先生，我们现在走的这条道路，正是赫赫有名的伊豆迷人酒窝大道。"
注：虽是同样的情况，然而不同的意念，就会产生不同的态度。思想是何等奇妙的事，如何去想，决定权在你。

4. 同样是小学三年级的学生，在作文中说他们将来的志愿是当小丑。
一些老师斥之为："胸无大志，孺子不可教也！"
另一些老师则会说："愿你把欢笑带给全世界！"
注：身为长辈的我们，不但容易要求多于鼓励，更狭隘地界定了成功的定义。

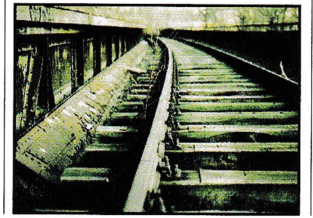
5. 有一个欧巴桑在首饰店里看到二只一模一样的手环。一个标价550，另一个却只标价250元。
她大为心喜，立刻买下250元的手环，得意洋洋地走出店门。
临出去前，听到里面的店员悄悄对另一个店员说："看吧，这一招屡试不爽。"
注：试探如饵，可以轻而易举地使许多人显露出贪婪的本性，然而那常常是吃亏受骗的开始。

6. 乞丐："能不能给我一百块钱？"
路人："我只有八十块钱。"
乞丐："那你就欠我二十块钱吧"
注：有些人总以为是上苍欠他的，老觉得老天爷给的不够多、不够好，贪婪之欲早已取代了感恩之心。

7. 在故宫博物院中，有一个太太不耐烦地对她先生说："我说你为什么走得这么慢。原来你老是停下来看这些东西。"
注：有人只知道在人生的道路上狂奔，结果失去了观看两旁美丽花朵的机会。

8. 妻子正在厨房炒菜。丈夫在她旁边一直唠叨不停："慢些。小心！火太大了。赶快把鱼翻过来。快铲起来，油放太多了！把豆腐整平一下。哎唷，锅子歪了！"
"请你住口！"妻子脱口而出，"我懂得怎样炒菜。"
"你当然懂，太太，"丈夫平静地答道："我只是要让你知道，我在开车时，你在旁边喋喋不休，我的感觉如何。"
注：学会体谅他人并不困难，只要你愿意认真地站在对方的角度和立场看问题。

9. 毕业典礼上，校长宣布全年级第一名的同学上台领奖，可是连续叫了好几声之后，那位学生才慢慢地走上台。
后来，老师问那位学生说："怎么了？是不是生病了？还是没听清楚？"
学生答："不是的，我是怕其他同学没听清楚。"



注：名与利是多少人的捆绑、多少人的心结？我们被教育要争气、要出头，但是争气出头的，不过是少数人，沉默的大众毕竟还是多数。想一想，有那么多人都和你我一样，不也是很兴奋的一件事吗？

10. 一辆载满乘客的公共汽车沿着下坡路快速前进着，有一个人后面紧紧地追赶着这辆车子。
一个乘客从车窗中伸出头来对追车子的人："老兄！算啦，你追不上的！"
"我必须追上它"，这人气喘吁吁地说："我是这辆车的司机。"
注：有些人必须非常认真努力，因为不这样的话，后果就十分悲惨了！然而也正因为必须全力以赴，潜在的本能和不为人知的特质终将充分展现出来。

11. 甲："新搬来的邻居好可恶，昨天晚上三更半夜、夜深人静之时突然跑来猛按我家的门。"
乙："的确可恶！你有没有马上报警？"
甲："没有。我当他们是疯子，继续吹我的小喇叭。"
注：事出必有因，如果能先看到自己的不是，答案就会不一样。在你面对冲突和争执时，先想一想是否心中有愧，或许很快就能释怀了。

12. 某日，张三在山间小路开车。
正当他悠哉地欣赏美丽风景时，突然迎面开来一辆货车，而且满口黑牙的司机还摇下窗户对他大骂一声："猪"
张三越想越纳闷，也越想越气，于是他也摇下车窗回头大骂："你才是猪！"
才刚骂完，他便迎头撞上一群过马路的猪。
注：不要错误地诠释别人的好意，那只会让自己吃亏，并且使别人受辱。在不明所以之前，先学会按捺情绪，耐心观察，以免事后生发悔意。

13. 小男孩问爸爸："是不是做父亲的总比做儿子的知道得多？"
爸爸回答："当然啦！"
小男孩问："电灯是谁发明的？"
爸爸："是爱迪生。"



小男孩又问："那爱迪生的爸爸怎么没有发明电灯？"
注：很奇怪，喜欢倚老卖老的人，特别容易栽跟斗。权威往往只是一个经不起考验的空壳子，尤其在现今这个多元开放的时代。

14. 小明洗澡时不小心吞下一小块肥皂，他的妈妈慌慌张张地打电话向家庭医生求助。
医生说："我现在还有几个病人在，可能要半小时后才能赶过去。"
小明妈妈说："在你来前，我该做什么？"
医生说："给小明喝一杯白开水，然后用力跳一跳，你就可以让小明用嘴巴吹泡泡消磨时间了。"
注：Take it easy！放轻松些，生活何必太紧张？事情既然已经发生了，何不坦然自在地面对。担心不如宽心，穷紧张不如穷开心。

15. 一把坚实的大锁挂在大门上，一根铁杆费了九牛二虎之力，还是无法将它撬开。
钥匙来了，他瘦小的身子钻进锁孔，只轻轻一转，大锁就"啪"地一声打开了。
铁杆奇怪地问："为什么我费了那麽大力气也打不开，而你却轻而易举地就把它打开了呢？"
钥匙说："因为我最了解他的心。"
注：每个人的心，都像上了锁的大门，任你再粗的铁棒也撬不开。惟有关怀，才能把自己变成一只细腻的钥匙，进入别人的心中，了解别人。

我们的青春不只是汗水

——写给所有一路走来的女性Gamer

TEXT BY UP TEAM 文学组／蝴蝶飞飞

从跨入高中大门的那一刻起，我就知道，自己以后要走的是什么样的路！从跨入女生宿舍楼3栋406寝室的时候，我也知道了，自己要走的这条路是多么的艰辛……面对着两个面无表情，瞪着眼睛向你望啊望的女生，谁都会升起不好相处的感觉！我就是这样的感觉……但事实证明，我的感觉是错误的！

比我先到的两个新生对我表现出了意外的热情，唧唧喳喳的说个不停，我性格也算开朗，发现和大家似乎挺谈得来的。心里不禁嘘了口气。其实，我一直很在意，刚来的时候能不能同来自这个城市的各个角落，而又互不相识的"莘莘学子"们相处得来！因为这里，毕竟是我要生活三年的地方！如果和室友合不来的话，不要说是学习了，在生活上就够我烦的了。万幸，我遇到的是一群活泼开朗的人，一群可爱的人……

虽然刚刚升上高一，课程不是很紧。但从高三学姐的身上我也感觉到了那种刀山火海的气氛。看着他们夸张的学习进度，觉得很不可思议，高三，真的那么可怕吗？

下课铃声响起，预示着一天课程的结束，男生们都像疯了似的向食堂冲去（毫不夸张－ ‖），食堂前篮球场上的身影也渐渐多了起来。天色已晚，在落日的余辉中，看着男生们流着汗，一次次地在球场上跳动，真的感觉很棒！我想，如果我也是男生的话，我也许也会加入到他们中间去吧！呵呵。

我刚回到寝室，睡在我对床的绢子就一把挽过我的手，拖着我往外走。

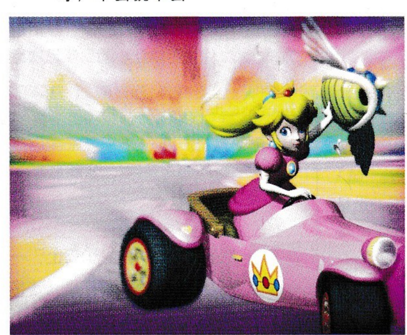
"走，一起吃饭去。"

"你傻了，现在食堂那么多人，我才不去！"

"去晚了菜就没了！"

"管他，我才不愿意去人堆里挤啊挤，你愿意你就去吧。"

"哼，不去就不去……"



我苦笑了一声，躺在床上，从包里淘出了GBA，那是我打发无聊时间的利器，找了盘《马里奥赛车》，打开电源，准备开始"自娱自乐"。

旁边突然多了个脑袋，不用问就知道，是我们可爱的绢子同学，她似乎对我手里的GBA很感兴趣，一把抓住我的手，把GBA贴到她面前，兴奋的问："这是什么？游戏机吗？"不知怎的，一股自豪感油然而生。我假装若无其事的说："恩，是游戏机，它是…………"

"啊！是开赛车的耶。"

"它是……"

"恩？这怎么玩的，哦，等等，按这个会前进！"

"等一下，这是……"

"哈哈，好好玩的样子……"

"……"

"啊呀，被超过了。"

"……"

我自信满满的"专业介绍"被她的叫声打断，GBA也被她夺去。我从来都没发现，像她这么文静的女孩，开心大笑的时候，声音也会那么大（反正我本来就是野蛮人……），她平时说话都是文文静静，轻轻柔柔的，没想到，她也有这样的一面，算是意外发现－ －+

我看她如此有兴趣，就凑过去，帮她讲解一下，告诉她什么是道具，该怎么用，这样才能启动是瞬间加速！我承认，她的学习能力惊人，厄……甚至可以说是非凡的游戏才能，《马里奥赛车》虽然是一款简单的GBA游戏，但她的上手程度，让我感到吃惊。同时，心里打定了一个邪恶的主意：把她同化吧……

我不怎么爱动，玩游戏，既是我的兴趣，也是我寄宿生活中唯一的调节剂！我多么希望在我的身边有那么一个圈子，可以让我的兴趣得以被理解和支持，可以有那么几个人，和我一起为了游戏而欢笑，为了游戏而快乐！现在机会出现了，绢子似乎很喜欢游戏啊，呵呵，把她同化吧（神说："我会原谅你的，孩子……"）

我正在心里暗暗盘算计划的时候，门被推开了，跌跌撞撞的进来一个人，是小蓉，她是那种不动就不舒服的外向型女生，我们曾一度怀疑，她是不是有多动症，不然干嘛每天做也坐不住，一有空，就去打乒乓球，还和不认识的高年级男生一起打。

看她的样子，应该是刚打完球回来。果然，她一屁股坐在我的床上，抱怨到："累死我了。"

绢子还沉浸在游戏的世界中，我没好气的答到："累？不是你自己自找的吗？不去就就行了？"

"大姐，你又不是不知道我性格，再说，我喜欢打乒乓球！"

"哦，祝你以后去参加奥运会。"

"这也不是没有可能，到时得了金牌，我们一人一半"

"厚脸皮！"

"我说的是真的，我……咦？绢子你在玩什么？"

她注意到了绢子手中的GBA，而绢子没理她！我的那种本已熄灭的优越感又熊熊燃烧起来，忙不迭得给她介绍："这是GBA，是……"

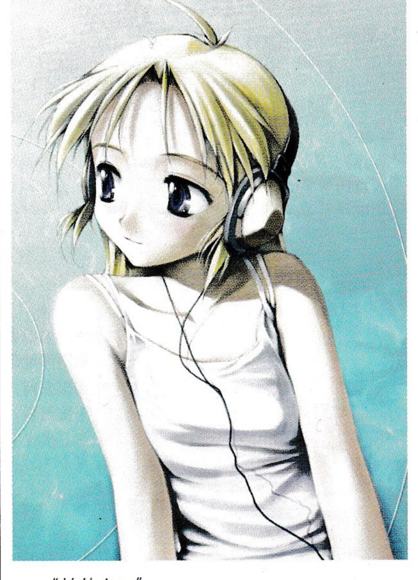
"GBA，任天堂的游戏机嘛。"

不是吧……她竟然知道，这次论到我吃惊了，突然有一种找到组织的感觉，作两眼放光状看着她问："你知道？你也喜欢玩游戏？"

"嘻嘻，游戏是我的第二生命。"

"你个坏蛋，怎么一直不说！"

"其实……其实我怕……"



"怕什么？"

"怕被别人说啊。"

"晕，别人会说你什么啊。"

"会的，你想啊，别人都喜欢买衣服，逛逛街什么的，而我喜欢玩游戏，好多人都认为游戏是男生玩的东西……所以，我不敢说，也不敢玩。"

我感觉到了一种悲哀，游戏是男生玩的东西……我沉默了一阵，脸红脖子粗的说："去他的吧，游戏是男生玩的？中国法律有规定这一条？切，谁爱说谁说去，我们玩自己的不就可以了？"

小蓉迸出一句差点让我晕倒的话："你也玩游戏？"

我想暴走，"废话，不然你以为GBA是谁的？"

"哈哈，也是，看来，我们真是'相见恨晚'啊。"

"去，少来恶心。"

"哈哈，我看看，在玩什么呢。"

她走过来，站到旁边想看什么，但似乎光线的关系，她看不见，她就把绢子的手拉过来，现在总算看清了。

"哦？是《马里奥碰碰车》！"

马里奥碰碰车？这名字……是她自己的原创翻译吗？我差点就笑死了……

绢子的叫声把我的笑声打断，因为她的手被小蓉拉了过去，背着光，她看不清屏幕。

"啊呀，不要，我看不见了。"

"这样呢？"

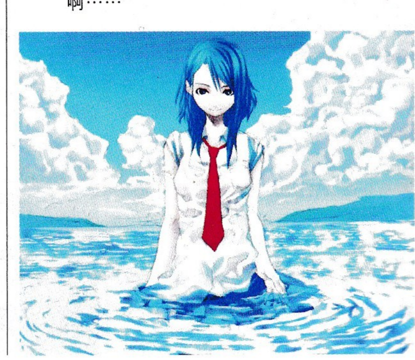
"还是看不见。"

"那这样呢？"

"好了，看见了。"

"小心。"

"啊……"







"掉水里了……"

"晕……都怪你！"

"不怕，我帮你翻本，看我的。"

小蓉抢过GBA，似乎想帮忙翻本。但马上又被绢子抢回去，执意不给，还堂而皇之的编了个理由——"吃自己的饭，流自己的汗，自己的事情自己干！"说什么都不给小蓉！我晕，服了她了……

小蓉"切"了一声，得意的说："不给就不给，我自己有。"

咦？虽然听她说喜欢玩游戏不奇怪，但她说现在有GBA，我是一万个不相信的，因为从来都没有见她玩过。(我也是第一次拿出来玩……－_－)。

但世事无绝对，没见过，并不代表没有！果然，在我期待的眼神中，小蓉从自己的包里变出了一台蓝色的GBA，还有……还有一根对战线……

我接过对战线，说："你不是怕被别人笑吗？那还带对战线。"

"嘿嘿，我总是要留一手的。"

"废话少说，接上，一起来！"

那边的绢子惊奇的说："还能一起玩？怎么玩？"

我把对战线接好后，拍拍她的手说："就这样玩！"

接下来，就是快乐的旋涡了，每一次看见对方被自己的道具陷害成功，都要忍不住得意得激动大叫一番。果然，几个人一起玩，比一个人有趣*^_^*

不知道玩了多久，一阵咕辘辘的声音把我们召唤回了现实世界，我们才猛然想起，我们好象还没吃晚饭……看了看外面，夜幕已降临！

小蓉光掉GBA，爽快的说："走，一起去外面吃吧。"

绢子连声附和："是啊，是啊，去外面吃。"

我却呆在了那里，因为我想起里一件非常非常重要的事……

小蓉奇怪的看着我说："怎么了？走，我请客，便宜都让你们占了，怎么样，我厚道吧，走吧。"

我看了他们两个一眼，说："我们是不是忘了什么……"

"忘了什么？"

"晚自习，今天是老班坐堂巡视……"

"……"

"……"

短暂的沉默后，就是几声惨叫，顿时，304寝室鸡飞蛋打，鸡飞狗跳……

从来没有什么会让我感觉时间过的是如此之快，同时又如此之慢。两个朋友陪我一起渡过了浑浑噩噩的高一，在高二分完文理班后，我们不得不面对一场别离，小蓉要转学了……

我们是很好的姐妹，真的很好，因为共同的语言而珍惜着对方！我们三个总是形影不离，隔壁寝室甚至有人怀疑我们的关系不正常（此人已被轰出太阳系，加上初速度，估计在100万光年后到达M78星云！）

但我们没有挽留，因为我们知道这是不可能的，小蓉的户口所在地不在这里，而高考必须在户口所在地考，也就是说，在这里，她不能参加升学考试……她必须走，她得回老家，她不得不走，她有走的理由！

记得在她走的前一夜，我和绢子一起帮她整理行礼。我们谁都没有说话，只是一件件地往包里塞东西！整了好久，才把所有行李扎好。我们一起走到阳台上，吹着晚风，一起哈哈大笑起来。

绢子笑的最厉害，一边笑一边说："明天你就要走了，要一路顺风啊。"

小蓉也笑着说："当然。"

我抿抿嘴，说："你会回来吗？"

"我也不知道，也许会回来也说不定……"

"哦，我希望将来你能回来！"

"呵呵，我们是好姐妹啊，有机会我一定会回来的。"

"其实……要见到也是很容易的……"

"什么？"

"我们一起考同一个大学吧。"

"…………这主意不错！"

"怎么样？"

"但我不是浦岛景太郎……你们知道我的成绩的，我上大学很麻烦的……"

我有些怒意了，质问道："麻烦？你自己也是这么认为吗？我一直以为，你是个很坚强的女孩，跟我不一样，你有自己努力奋斗的方向！但你现在说这样的话是什么意思？看轻自己？如果连你自己都看不起，你还有什么前途可言？你还有什么人生目标？"

她怔了一下，沉默好久，才开口说："我……我试试吧……"

"就是，你不试试怎么会知道自己不行？"

"振作一下！刚吧叠。"

"你这句日语真蹩足……"

"要你管！给我加油就是了。"

旁边的绢子早已经泣不成声，我也想哭，但我没有！我在笑，一直在笑……

"我们再连一次GBA吧……"我掏出了我的GBA说。

"好，没问题，如果我没有记错的话，我们应该是577比578，你比我多赢一局，嘿嘿，今天看我赢回来。"

"那要看你的本事了。"

"……"

那晚，我们没有开灯，一起坐在床上，在黑暗中玩着《马里奥赛车》……谁胜谁负已经不重要，渐渐响起的抽泣声和GBA的按键声，已经把我们的心意和友情传达给了对方……

第二天，我和绢子一起逃了课，这是我们第一次逃课，为的就是送小蓉上火车。已经没有什么话要说了，因为要说的已经说完！看着火车离开站台，渐渐加速，小蓉突然从窗户钻出来，对我们大喊："我不会忘记你们的。"

我也大喊："我们也不会忘记你的，记住我说过的话，要努力啊。"

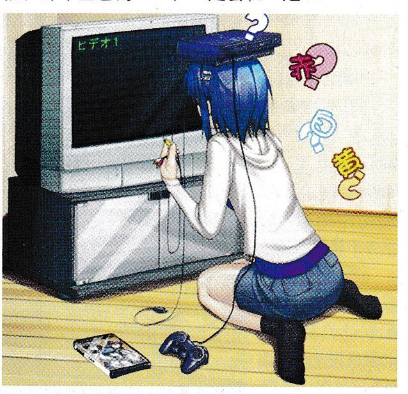
火车已经驶远，已经听不到她的回答，但我知道，她一定会记住的……

我和绢子也一样，在接下来的日子里，我们离开了喜欢的游戏，全身心得投入到学习中去，用青春向时间交换着成绩！我们放弃了很多，但我们不会后悔，因为我们知道，这次的别离，是为了下一次的相聚……

两年以后，我和绢子一起考上了大学，都是第一批录取，我们的努力没有白费，但很遗憾，在中文系的新生名单里，我并没有发现小蓉的名字……

我很挂念她，我知道她也有自己要走的路，也许她已经去了别的大学，也许她还在继续努力着，但不管怎样，我都不会忘记，曾经有这么一个人，和我一起经历过喜怒哀乐，有那么一个姐妹，陪我一起在游戏中感受乐趣！

我相信我们还会再见，就算只在梦里，那个女孩，那个蓝色的GBA，一定会在一起…………

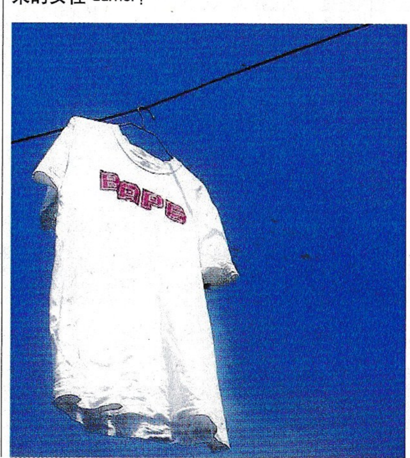


后记：

在别人不理解的眼神中，我们一路走来！一个女孩子玩游戏，喜欢游戏，在旁人的眼里，似乎是个异类，感觉这不是女孩子该干的事情！不是的……我想说，真的不是这样的，游戏不是男孩子的专利，我们也有权利去喜欢！这是我们的乐趣，游戏不是一种娱乐工具，游戏是我们的朋友！我们喜欢一样东西是没有错的，请给我们一点空间！我们和你们一样，也有热情，也有执着，我们喜欢着你们的喜欢，爱着你们的爱，我们也会感动，我们也会呐喊！为了自己的理想，我们已经走了很远很远，付出了很多很多……

谨以此文怀念曾经的青春年华，纪念永恒的友情岁月！

谨以此文献给所有为了心中的理想，一路走来的女性Gamer！



动漫速递

TEXT BY AIDOWAZI

梦工厂动画大作《篱笆墙外》票房不佳



在本周美国周末排行榜上，梦工厂3D动画大作《篱笆墙外》获得了排名第二的成绩。

《篱笆墙外》自公开在美国上映以来，首周周末票房榜达到了3729万美元的收入，通常这种成绩应该坐上票房榜首的位置才对，但是由于同期有电影大作《达芬奇的密码》上映（周末票房7700万美元），不得不屈居第二。

虽然取得的成绩也不错，但比起以往的梦工厂动画来说《篱笆墙外》的差距还是很明显的，姑且不与同社大作《怪物史莱克2》那1亿800万近乎怪物级别的销量相提并论，就是与去年的《马达加斯加》相比，仍有不小的差距。更糟糕的是与不久前福克斯公司制作的《冰河世纪2》首周票房取得6800万美元，两相比较，高下立见。



《篱笆墙外》在制作之初，梦工厂曾以其尖端的3D制作技术吸引了不少媒体的眼球，也制造了不少话题，但观众们显然并不太买帐，或者也可以说，随着近年来3D动画不断被公布，观众的审美水准也直线上升，对单纯画面与制作技术上的提高已经不太感冒了，今后，3D制作的动画作品整体也许会遭遇一个冰河期也说不定。

田中丽奈挑战战场摄影师?

动画新作《FLAG》于本月17日在东京都内举行了制作发表会，动画中担任女主角白州讶子一角声优的田中丽奈也出席了发表会。本作通过一个跟随特种部队在战场上辗转的战场摄影师的视点，探讨了战争的残酷与人性、生命等沉重话题。而田中丽奈在初次担任动画角色的声优也是本作的卖点之一，在发表会上，当有人问起丽奈对为本作配音的感想时，田中丽奈说“虽然没有实际与战场摄影师接触过的经验，不过在为本作进行后期录音的时候，那种感觉就好象是在实际的战场上体验过一样。”看得出来，丽奈本人对自己的配音还是很满意的。全篇一共13话，会于近期与观众见面。



田中丽奈

动画音乐占据日本海外音乐版权收益前十位

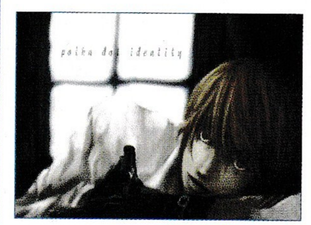


日本音乐著作权协会日前发表了2006年JASRAC奖的获奖名单。

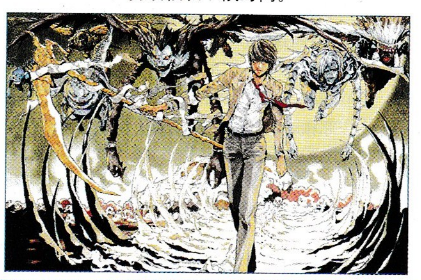
JASRAC奖是日本音乐著作权协会根据每一年度的日本原创音乐获得的国内外版权使用费的排名所创立的奖项。今年海外支付版权使用费排名第一的仍然是连续5年排名首位的“宠物小精灵BGM”，第二名是“名侦探柯南BGM”，第三、四、五名分别是“BACKGROUND MUSIC (HAMTARO BGM)”、“新机动战记高达W BGM”、“哆啦A梦BGM”。续去年排名1到9位全由动画作品BGM占据之后，今年更是排名1到10位全由动画作品包揽。日本动画对海外的影响力可见一斑。

造成这种局面是因为日本的动画作品在海外放送持续增多，动画音乐版权使用费也随之增多所至，从这种意义上来说，排行榜上的作品与其说反映了作品的人气度，不如说是反映了作品在海外的放映次数更为合适。

《死亡笔记》TV动画化制作决定



大场鸫与小畑 健一起创作的日本人气漫画《死亡笔记》终于在这一期的《少年跳跃》上落下了帷幕，在FANS还在对夜神月令人遗憾的结局而对漫画争论不休时，日本电视台已经放出了要将其制作成TV动画的消息。



漫画《死亡笔记》是一部累计销量超过1400万部的超人气作品，故事讲述了一个名叫夜月神的少年捡到死神遗留在人间的笔记，从此将自身化为死神，按自己的想法改造社会的故事。由于漫画的火爆，本作的相关衍生作品也不断推出，在6月17日，由藤原龙也主演的真人电影版即将上映；8月，由作家西尾维新执笔的小说也将预定发售；并且，在2006年冬，游戏厂商Konami还会将其制作成游戏，看来，即使漫画已经完结，《死亡笔记》带来的热潮还会持续很长一段时间。

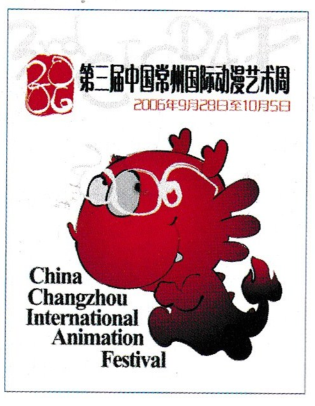
第3届常州中国国际卡通数码艺术周公开招募作品



杭州国际动漫节已经落下了帷幕，而另一个大型动漫艺术节——第三届常州中国国际卡通数码艺术周的组委会于近日又宣布公开向海内外征集参展作品。

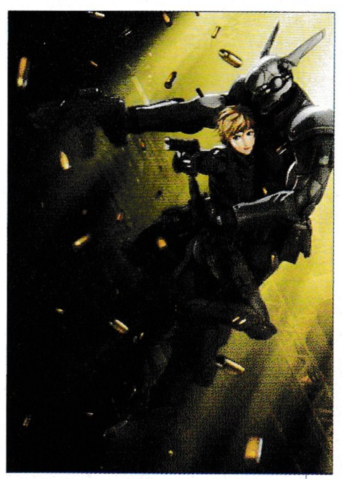
中国国际卡通数码艺术周是中华人民共和国文化部批准，由文化部中外文化交流中心、江苏省常州市人民政府和江苏省人民政府新闻办公室联合主办的中国级别最高，规模最大的卡通艺术国际交流平台。艺术周于每年的9月28日至10月5日在中国江苏常州举行，今年已经是第三届。目前艺术周的官网已经开通，并且吉祥物与会徽也已经确定。

近年来，中国各地都在政府的支持下争办大大小小的各种动漫节，谁都想在动漫这块大蛋糕划上一块，虽然其中也有像杭州国际动漫节那样比较成功的例子，但大部分更象是匆匆忙忙上马的应景之作，常州中国国际卡通数码艺术周既然已经举办了3届，相信固然有其存在的道理，希望能为国人带来又一个动漫盛会。





《苹果核战记》续作、游戏制作两不误



由日本动画大师士郎正宗原作的科幻3DCG电影《苹果核战记》的最新续作《EX MACHINA》本月19日发表了制作声明。本片由执导了《男人们的挽歌》与《M:i-2》的监督约翰·邬担任制片人，由荒牧伸志监督执导，并且集结了"数码国境"的制作人员参与制作，其中约翰·邬监督还将在本作中担任动作场面指导与系列构成的工作。

前作《苹果核战记》公映后在日本引起了巨大反响，其深邃的世界观与完美的CG动画技术让观众惊叹不已。本作在前作《苹果核战记》的基础上，进一步强化动画和CG的融合技术，试图给观众带来新的体验。监督荒牧伸志表示，为了在作品中加入更多的感情和娱乐成分，特地请来了约翰·邬监督担任制片人，当然，这些要素会很好地融合在原作者士郎正宗大师特有的风格里，一定能制作出不负FANS们期待的作品。

另外，在制作续作的同时，官方还宣布将制作《苹果核战记》的PS2游戏版。游戏为3D动作类型游戏，开场动画由原作电影版的制作人员亲自操刀制作，发售日未定。



《鬼太郎》被搬上大屏幕

动画名作，由水木茂创作的《鬼太郎》近日决定真人电影化了。大人气组合"WAT"的Wentz瑛士（20岁）将担任剧中鬼太郎一角，而老鼠男则由演员大泉洋（33岁）饰演，电影拍摄将于本月11日开机，由本木克英监督制作，预计在明年春天上映。



《鬼太郎》是昭和29年（1954年）由水木茂创作的一出舞台剧本，在1967年被改成漫画，随后又在1968年、1971年、1985年、1996年分别放送了动画版。原作讲述了幽灵族最后幸存者的少年"鬼太郎"，施展妖术，和干尽各种坏事的妖怪们作战的故事，每集出场的妖怪们幽默和富有人性的表演，以及从故事中体现出的当时社会现状也是本作的一大特征。作为日本国民级动画，《鬼太郎》在日本拥有极高的人气，动画播放之初收视率甚至超过了同期动画《北斗神拳》和《龙珠》，是当时的NO.1作品。在过去，《鬼太郎》作品中所有的造型都是如原作中一样的少年，而这次起用成人演员饰演这一角，不知道会不会受到原作FANS们的喜爱呢？

《银河英雄传说》重赴星辰大海

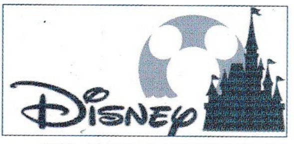
日本动画制作公司WOWOW近日发表消息，决定其旗下WOWOW数字频道从7月3日起，再次播放由日本奇幻小说大师田中芳树的小说改编的动画《银河英雄传说》，而另一个网络数字频道BS-5ch也将在8月中旬重新播放这部经典之作。

《银河英雄传说》是田中芳树的抗鼎之作，田中方树以写实的手法描绘帝权、政治、民主与专制的各个方面，其对政治与历史的精辟见解与对小说中个性鲜明的众多人物的描写让其享有《科幻三国志》的盛誉。而在上个世纪制作的《银河英雄传说》的动画版，完全再现了田中芳树笔下的世界观，即使以今天的画面水准来看，或许有些简陋，但却是经典中的经典。

在播放本篇的同时，WOWOW还将播放其外传作品与剧场版动画，相信一轮新的"银英"风暴又将蓄势待发。



迪斯尼终止麦当劳对迪斯尼动画角色使用权



华特·迪斯尼公司近期决定，不再与世界快餐业巨头麦当劳公司签定下一年度迪斯尼动画角色的使用权认可协议。

根据迪斯尼公司的说法，由于近年来麦当劳的快餐食品不断受到媒体的批判，称其对健康有损，间接使认可其动画角色使用权的迪斯尼公司利益也遭到了损害。为了在有子家庭中维护迪斯尼的健康形象，再加上十年前两公司签定的合同于今年即将失效，所以迪斯尼高层决定不再与麦当劳续约。

自10年前迪斯尼与麦当劳签定互助协定以来，麦当劳在自己的儿童套餐上搭载以迪斯尼动画角色形象为主的玩具就成了麦当劳吸引孩子们的王牌，而迪斯尼也通过授权麦当劳使用动画角色而成功地扩大了自己在全球的影响。这次迪斯尼作出这个决定，对两公司之间的关系和业绩有何影响，还是个未知数。



天行者卢克配音《魔比斯环》



国内CG电影巨制《魔比斯环》日前传出好消息，在电影《星球大战》大战中扮演天行者卢克的演员马克·哈米尔将正式加盟《魔比斯环》英文版的配音阵容！

《魔比斯环》是我国环球数码有限公司制作的首部CG动画大片，为了竞争国际市场，动画的故事结构整体西化，据环球数码官方的说法，《魔比斯环》是为海外市场量身定做的，因此，在选择为进军海外市场而制作的英文版的配音角色上就格外慎重。公司高层为此亲赴美国选角，加上本片自身的高素质在好莱坞也造成了不小的影响，这才有了马克·哈米尔加盟本片的美事。

哈米尔将在影片中为杰克的父亲西蒙配音，并且随着他的加盟，另外一些好莱坞明星也开始关注起本作来，据说已经有很多好莱坞影星希望加盟本片。《魔比斯环》将在今夏上映，届时将同时推出中文版和英文版，这个夏天，让我们期待。



绯村剑心PS2游戏版再舞京都



日本幕末时代一直是众多日本漫画作家最喜欢YY的时代，也因此涌现了大批关于这个时代的动漫作品，而在这之中，和月伸宏的《浪客剑心》无疑是处于塔尖之作，最强幕末杀手脸上的十字伤也和"春观夜樱，夏望繁星，秋赏雏菊，冬会初雪"的名句一样，成为了所有动漫迷心目中的经典。在游戏界，此作也曾被改编过，但碍于以前主机的性能，一直无法完全再现动漫迷们心目中的经典，而现在，我们终于可以在主流机种上看到本作了。由著名游戏厂商Banpresto在PS2上出品的这款《浪客剑心－明治刺客浪漫谭－炎上！京都轮回》以动画中最激烈的"京都"篇为中心，完全再现了原作中各个经典场面。目前从官网公布的画面来看，本作极可能是一款对战型动作游戏，游戏中剑心、左之助这些经典角色都将一一登场。本作发售日初步定于今年秋天，价格未定，期待能早日再次见到那红发的身影。



凉宫春日的忧郁

SOS团招募

TEXT BY AIDOWAZI

"我对普通的人类没有兴趣。你们之中要是有外星人、未来人、异世界来的人、超能力者，就尽管来找我吧！以上。"当开学的第一天，有个女孩如此做自我介绍时，你会有什么感想，当那个女孩是个美人，而且就坐在你邻桌的时候，你会怎么做？而当那女孩组建了一个意味不明的社团，强行命令你入社，招来一些奇奇怪怪的社员，比如说外星人、未来人和超能力者，并把你卷入大大小小的奇怪事件时，你是不是会抓狂呢？而我们的男主角阿虚，便因为仅仅坐在了凉宫春日的前面，而变成了这样的倒霉蛋。

SOS团成员关系图

春日
? ?
手下
只觉得麻烦
一树
实玖琉
阿虚
宇宙人?
同情
有希
好象很有趣♥?
凉子
觉得有趣♥?
鹤屋

SOS团创建宗旨： SOS团募集世界上所有不可思议的事件，过去曾经经历过不可思议事件的人，现在正面临非常不可思议现象或谜团的人，准备在最近体验不可思议现象的人，如果你是这样的人，都可以来找我们商谈，我们会立刻为你排忧解难。





说她是头脑有问题还是本身就超出了人类所能理解的极限，强行拉来社员，强抢电脑社的设备，穿上兔女郎服装在学校门前发放传单，总之，她所想所做的，绝对是能令你大吃一惊的事情。



也许是自作自受，只因为和春日搭讪便被卷入大大小小的倒霉事件中。虽然觉得春日很麻烦，但是又不自觉地沉浸于SOS团的活动中，莫非他有自虐倾向？



总是一个人在角落里默默地看书，对什么好象都没兴趣，日本动画中传统的"无口无心"的那种美少女角色。自称是宇宙人，也是为监视春日而来。



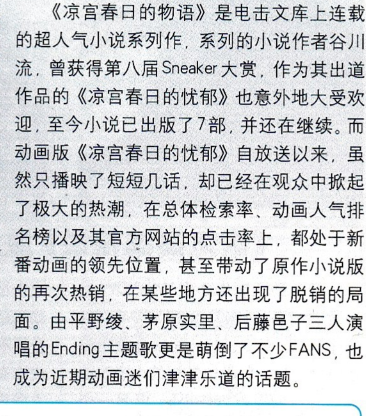
柔柔弱弱的女生，只因为长得"萌"和胸大便被春日从别社给强拉过来，虽然是学姐，却老是被学妹春日欺负，是SOS团里最可怜的人。不过，其真实身份却是为了监视春日，从未来回到现在的未来人。



春日口中的谜之转校生。自称是超能力者，标准的帅哥，隶属于超能力者集团，认为春日就是创造这个世界的神，为了不让春日毁坏世界而加入SOS团监视着春日。

《凉宫春日的物语》是电击文库上连载的超人气小说系列作，系列的小说作者谷川流，曾获得第八届Sneaker大赏，作为其出道作品的《凉宫春日的忧郁》也意外地大受欢迎，至今小说已出版了7部，并还在继续。而动画版《凉宫春日的忧郁》自放送以来，虽然只播映了短短几话，却已经在观众中掀起了极大的热潮，在总体检索率、动画人气排名榜以及其官方网站的点击率上，都处于新番动画的领先位置，甚至带动了原作小说版的再次热销，在某些地方还出现了脱销的局面。由平野绫、茅原实里、后藤邑子三人演唱的Ending主题歌更是萌倒了不少FANS，也成为近期动画迷们津津乐道的话题。





花之诗女



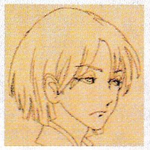
这是个小小的殖民行星，由于行星联合的移民政策和资源调配，这个星球上的人们不得不从事着极大劳动强度的工作，在艰苦的生活中支持着人们对未来保持希望的是这个行星上被称为“诗女”的女性。

所谓诗女，是一些特殊的女性。她们代代拥有着继承前任诗女记忆的能力，并且用代代积蓄下来的智慧，将不同部族和国家的人们的心灵紧紧地连接在一起，为人们祈祷着和平与幸福。

16岁的少女贝玲是新一任的“诗女”，每代诗女被选出来之后，都必须去各地“行幸”，即在旅途中寄宿于各个集落与村庄中，倾听当地人们的烦恼，并给予帮助，这也是诗女最初必须完成的工作。然而，在黑暗中似乎也有人计划袭击诗女，为了保护贝玲，军事国家德纳乌帝国派来了本国的第三皇子特瑞哈隆来充当贝玲的护卫。然而，一个是祈求和平的诗女，另一个是相信力量高于一切的军事帝国的皇子，思想和性格都完全相反的两人从旅行的一开始就充满了矛盾，故事也就从此展开……

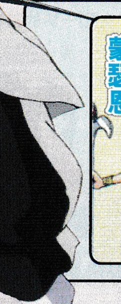
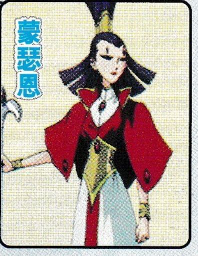
角色介绍






德纳乌·凯·特瑞哈隆

德纳乌帝国帝国的第三皇子，为了阻止针对诗女的恐怖活动，现在由行星联合的命令担任贝玲的护卫，是拥有被称为“沃基斯塔”的强大特殊战斗能力的人类，能够操纵巨大战斗兵器“哥泰克·梅特”进行战斗。平常虽然给人以傲慢自大的印象，但那却并不是他的本质。

贝玲声边的护卫神官。与阿拉姆不同，没有特殊能力，作为护卫保护着贝玲。在服装上与阿拉姆有着明显的区别。



贝玲身边的女官，为人可靠，担任着贝玲的辅佐，与贝玲一样拥有着诗女才拥有的能力，只不过没有贝玲的强大。





贝玲·阿朱莉



本作的主人公，成为下任诗女的少女，在继承了上任诗女的记忆，并且在家乡进行了新任诗女为期一年的修行之后，被人们称为“花之诗女”的她为了祈祷行星的和平和安泰而展开了自己的“行幸”之旅。

永野护，当一部动画扯上这个名字时，我们不由得感到惊喜，这位被人顶礼膜拜的“大神”，无论是在漫画、动画与游戏方面都创造了数之不尽的精品，而现在一部由他精心打造的动画作品——“花之诗女”正在锐意制作中。在永野护以往的作品中，我们可以清楚地看到他与众不同的作画风格，这就是他自称的“骨骼画法”。相对于日本其他漫画家喜欢把角色画得圆润丰腴不同，永野护设计的人物偏向于“骨感美”。用永野护自己的话来说，肉感型画法只适合于有幼儿般感觉的恋母情结者，而与自己的喜好格格不入。因此我们在他的作品中看到的角色往往都如芭蕾舞者一般，筋骨纠结，他的这种与众不同的风格在这部作品中也可以一览无余。

凭心而论，永野护是一个比较“懒”的创作者，一部《五星物语》画了十多年还只画了十几卷，然而，在这部作品的制作人名单中我们却惊喜地发现，在原作、脚本、监督、设定、原画、摄影等每一项制作者名单中几乎都可以看到他的名字，永野护对本作的投入可见一斑。因此，我们也有理由相信，他会为我们带来一部与众不同的精品，只希望本作不要象他的漫画那样让我们等到头发都发白了才好（笑）。



非正常校园，非正常青春

TEXT BY 杨白劳

所谓正常校园剧的典范，是安达充家的孩子们与甲子园，是白痴樱木的高一四个月，是有马总一郎与宫泽雪野，是文化祭、运动会、舞台剧与大合唱，新年的初拜、情人节的巧克力、暑假的庙会花火和圣诞节的礼物，是罗大佑在歌里唱的“春天的花开秋天的风以及冬天的落阳，忧郁的青春年少的我曾经无知的这么想，风车在四季轮回的歌里它天天地流转，风花雪月的诗句里我在年年的成长”……然而不幸的是，这些都是很好很好的，可偏偏与我们接下来要说的无关——接下来，要向大家推荐的，是一些绝对不正常的校园剧。

非正常之一

妖孽遍地：《凉宫春日的忧郁》

以男生的视角来看，这其实本该是相当愉快的校园生活：自己的座位后面坐着个美少女，一度按日期不停地变换发型；参加的社团里有个脸蛋可爱身材出众的美女学姐，会穿着女仆装在社团活动室里给你倒茶；同社团的还有一个如绫波丽般冷漠、神秘、不好接近的三无美少女，某天突然就邀请你去拜访她独自一人居住的家；而社团的老大，也就是那位曾经总在换发型的美少女，还会当着你的面在活动室里脱衣服，然后穿着兔女郎装去散发传单，或是穿着啦啦队的超短裙去打棒球导致对手全部脸红分心；有时又会组织大家一起拍原创小电影，在学校天台上展开无比养眼的美少女大对决……

而这本该相当愉快的校园生活让人不愉快的地方就在于：该美少女，也就是我们伟大的女主角，动画《凉宫春日的忧郁》的“超监督”凉宫春日，不停地换发型的目的是吸引各种非正常人类的注意，穿着兔女郎装站在校门口发传单结果被老师抓去训话，拍的小电影从头到尾都是冷笑话（好吧，或许这是男主角的错），初中时曾经用油漆在操场上画奇怪的符号，干过各种怪事，最大的人生理想是“找出潜伏在自己身边的所有外星人、异世人、未来人和超能力者，然后和他们一起玩！”

至于那位脸蛋可爱身材出众的美女学姐朝比奈，虽然平时相当秀逗迟钝，经常被凉宫同学在各种场合当众扒衣服，强迫她穿兔女郎装女仆装护士装与啦啦队装，甚至拿她“色诱”电脑部以实现抢夺电脑的目的，但实际上，她的真实身份就是凉宫春日朝思暮想的未来人！而如绫波丽般冷漠、神秘、不好接近的三无美少女长门同学，虽然每天除了一动不动地坐在窗旁看书什么都不干，但实际上，她的真实身份就是凉宫春日朝思暮想的外星人！还有最新加入的英俊转校生古桥同学，虽然看起来除了比男主角英俊一些之外没有任何特别之处，但实际上，他的真实身份就是凉宫春日朝思暮想的超能力者！

没错，其实凉宫同学每天辛苦寻觅的各类妖孽，哦不，各类特殊人材，就潜伏在她身边——而让这些大有来头的家伙每天陪着她玩寻找外星人游戏的理由是很复杂的一大堆……简明扼要地说就是，虽然成绩优秀容貌姣好体育万能，但实际上对自己真正的非同寻常之处毫无自觉的凉宫春日同学，就是妖孽中的妖孽……哦不，能吸引各种特殊人材并毫无自觉地引发各种事件和危机的活磁石。



理所当然的，这么一票人凑在一起，就会化学反应般生成更胜名侦探的惹事体质，所到之处也必然如同遭遇飓风肆虐般风起云涌……而作为主要角色中惟一的正常人，男主角阿虚到底会迎来什么样的未来？！……这个问题，没有人关心。

同类作品：《LEVLE E》

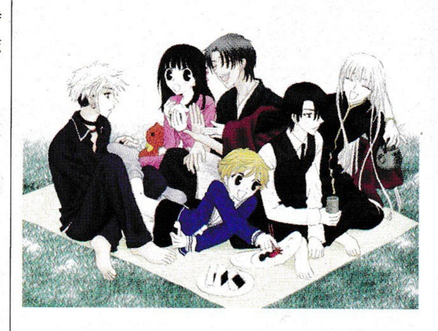
其实《LEVLE E》所讲述的，是日本普通高中男生筒井雪隆、某漫画杂志社的无辜编辑、某小学五名天真可爱的小学男生、某人造星球纯洁善良的小魔王等人……哦对了还有正直英俊饱受蹂躏的戈拉夫特卫队长及其下属——咳，其实《LEVLE E》所讲述的，就是这些人怎样与邪恶又残酷变态又凶暴的多古拉星马鹿王子以及他那纷至沓来的可怕计划做斗争的故事……这是真的，你们要相信我。

非常之二

群英乱舞：《水果篮子》

勿庸置疑，群英的英是英俊的英。《水果篮子》是毫无疑问的少女漫画，所以故事也毫无疑问地开始于善良得近乎白痴的金牛座女生本田透平凡的某个清晨（虽然是一个因为亲戚家没法住了所以从野营帐篷里爬出来去上学的清晨），所以故事里会出现大堆大堆的美中/青/少甚至老年。在这个平凡的早餐，充满活力地离开野营帐篷去上学的本田同学一不小心发现了同班的校园偶像草摩由希及其一族的惊人秘密：只要被异性拥抱就会变身成动物，而且不幸拥有这种体质的人的数量和“种类”，正好是按童话里“十二生肖加猫”的安排，一共十三名，或者说，十三只。

这是个快乐的故事（下文中“属”字指的不是出生年份，是所变的动物），每天都少不了打打闹闹没完没了的猫和老鼠（夹和由希），属狗的职业作家紫吴那些欧吉桑式的冷笑话以及一再欺负自己责编的“恶行”，属龙的冷面热心医生波鸟“非同凡响”的变身，属蛇的超华丽美青年绫女（由希的亲哥哥）惊世骇俗的华丽言行，仰慕绫女、属猴又害羞的利津更加惊世骇俗的“道歉”……这也是个悲伤的故事：多少年来无数缕被诅咒的命运，为了严守秘密而被抹消的一片片记忆，难以得到爱的十二生肖，连十二生肖都排斥的猫，以及在十二生肖之上，支配一切的孤独的神——草摩慊人。



其实以《水果篮子》为例，就可以归纳出加入了特殊设定的少女漫画（如下文提到的同类作品《红茶王子》与《FUNFUN工房》）的普遍规律：它们原本都是再普通不过的校园故事，高兴，烦恼，开心，忧郁，都是最亲切的青春味道。而像“变身”、“诅咒”这样的设定，说到底全是佐料，它们给一切的高兴烦恼开心忧郁都提了味，让所有的冲突与矛盾都不再隐身于琐碎日常。故事中的角色与读者们的感情是互通的，而那些在比现实中的读者们更艰难的处境中分享快乐与悲伤、追寻幸福的角色们的努力，却能传达给读者更深的感动。

P.S. 这里忍不住要小小地剧透或者说提醒一下广大读者，如果你从没看过水果篮子也没听说过它的各类八卦，那么在拿着单行本有笑有泪地

看下去，并毫无防备地突然被告知不知道到底应该念“欠人”还是“奸人”的的慊人神样的真实身份的时候，请不要太崩溃。

同类作品：《红茶王子》《FUNFUN工房》《神是中学生》

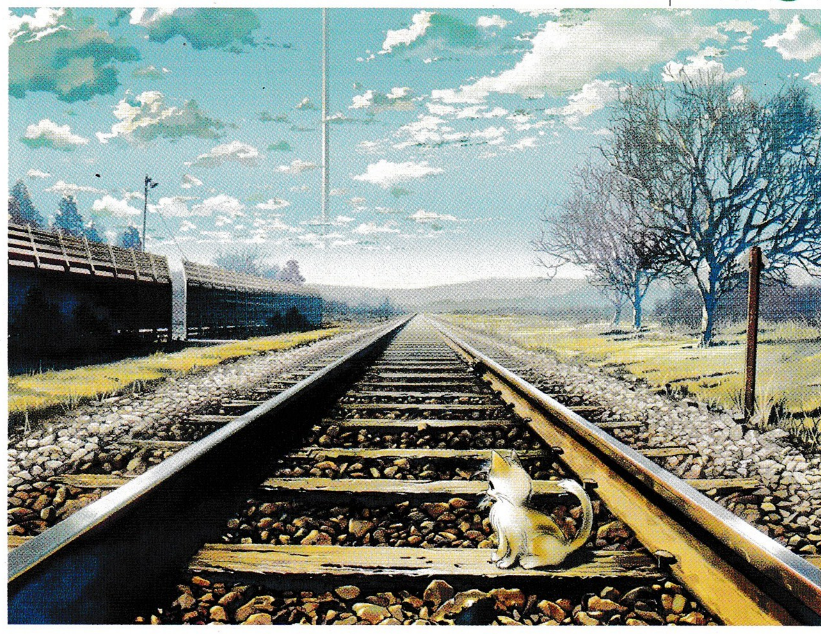
前两部都是美人如云的少女漫画，一个说的是喜欢红茶的高中女生奈子在喝茶时召唤出了红茶世界的王子，一个说的是高中女生望月盈在美男云集的点心店里吃了魔女圣代于是被魔女附身，还拖了十个美少/青年下水做她的“星星侍者”。至于讲述初中女生一桥友里惠莫名其妙的成了神仙的《神是中学生》，往往被归为LOLICON向的萌系作品，让小姑娘们望而却步，实际上这动画与前面两部漫画一样是清新可爱的生活小品，绝对老少咸宜。

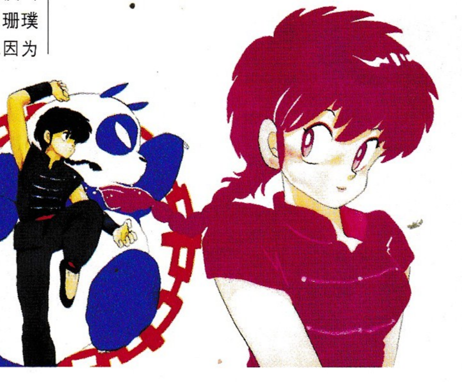
非正常之三

百鬼横行：《乱马1/2》



说到非正常校园题材的作品，永不落伍的经典当然是《乱马1/2》。早乙女乱马同学的一天通常是这样开始的：起床，在早餐前后和爸爸（或者说熊猫）、准岳父或者未婚妻小茜打一架，也许还会被老色狼八宝斋偷袭。和小茜一起上学，不幸被泼水太婆的冷水淋到变成女生，于是遭遇九能带刀学长的疯狂追求；或者没有被淋到，于是遭遇九能带刀学长的疯狂追杀。到校，与穿着夏威夷衬衫的变态九能校长战斗，或者到不了校，与单恋他未婚妻的超级路痴响良牙战斗；又或者到了校也打败了校长，然后在午餐时间遭遇中国姑娘珊璞撞破教室的墙给他送来无敌爱妻便当，并发现今天的主菜是良牙变身的小黑猪；还可能今天的便当十分正常，却因为得到了珊璞的爱而被单恋珊璞的超级大近视美少年沐丝追杀，当然，也可能因为沐丝没戴眼镜而被他当作珊璞求爱（沐丝不戴眼镜的时候可以把包括自行车和猪在内的任何东西当作珊璞并扑上去表白）……十来岁的青春在接踵而至的没完没了又莫名其妙的大乱斗中度过，而作为我们这一代读者最早接触到的漫画之一，它也给我们留下了一些极具中国特色的印象：比如上地理课讲到青海时会全神贯注地在地图上找咒泉乡，比如很多年之后才发现原来最初的那个





被叫作《七笑拳》的中文版里，乱马被额外加了那么多件“背心”。

同类作品：《福星小子》

高桥阿姨上世纪八十年代另一大作，剧情也许可以概括为“猥琐又花心的高中生诸星当如何被鬼族公主、天狗公主等各路美女追求……”高桥阿姨笔下当然没有这种好事，所以实际上，诸星当每天都生活在水深火热之中，而错乱僧的名言“不吉利啊……”也一度是在“祥瑞啊……”之前风靡万千少男少女的名台词……

非正常之四

炮火青春：《云之彼端，约定的地方》

新海诚的这部个人动画，其实是显而易见的伪战争题材——因为“战争”这么个大前提实在太好用，只要作者功力够深刻画到位，“战争”这种令人扼腕的不可抗力所能铺设出的背景、渲染出的氛围与制造出的生离死别曲折动荡，一定会比“我们从小一起长大但是她要搬家去外国了”或者“昨天刚刚跟学长告了白，今天却发现自己身患绝症”要更有感染力。撇开OTAKU们不谈，看完“云彼”之后，过了一个月还记得住它的背景设定到底讲的是些啥的普通观众大概没几个，然而我们都不会忘记青森的蓝天碧海，佐由理和她的梦，浩纪和拓也与他们造的飞机，还有关于云之彼端那座高塔的约定。他们的青春与因为战争支离破碎，而他们的梦想被硝烟与炮火洗礼得更加明亮动人。

同类作品：《星之声》《全金属狂潮》《最终兵器彼女》

第一部是新海诚的另一部个人动画，第二部名声赫赫无需再提，而最后一部是始终没有大红大紫但却刻在了许多人心底的漫画——不过现在动画版和真人版也都出来捞钱了。除了《全金属狂潮》，其他两部都如上文所说，是讨巧的伪战争题材——像电影《钢琴师》一样，这些作品关注的并不是战争与军事、战术与战略，而是战争中普通人的命运。而当普通人，或者说“原本应该普通的人”锁定在了十来岁的中学生身上，青春期少年所特有的冲动、活力、迷茫与绝望也就愈显突出——即使是一开始以“彻头彻尾的军人相良宗介混乱又搞笑的普通校园生活”吸引了读者注意力的《全金属狂潮》，在正经剧情渐渐深入之后，情节的波澜也已经由浪花变成了越来越大的旋涡。而故事所关注的重点，也就越来越多地集中到了少年军人相良宗介与女高中生千鸟要的互动、思虑与选择上。战争的大前提赋予了千濑与修次、美加子与阿升这些本该普通的孩子超越年龄的负担与责任，而这些年轻人的勇气与爱情，徘徊与抉择，也都因此显得分外迷人。







一只画漫画的幸福猪

TEXT BY 吉祥天　摄影 BY 小翠猫



猪乐桃，一直以来都很喜欢她那清新自然充满生活气息又带有奇幻色彩的作品，可惜早有闻名却不得一见，这次在深圳文博会上终于见到了这位传说中的美少女漫画家猪乐桃，在她模特级的身材和精致的五官前，侏儒身材的吉祥天恨不得能挖个地洞把自己埋起来。美虽美，猪猪却一点都不傲气，给人的感觉是轻松幽默又可爱，很难想象170cm的女孩会显得可爱，但她滴溜溜的大眼睛和丰富的表情，还有经常茫然失措的样子，真的像卡通片里的猪猪那么可爱！她喜欢人家叫她猪猪，她喜欢美食和运动，她喜欢漂亮的衣服，她喜欢享受轻松生活，但这么美丽的一个女孩子，却选择了画漫画这条艰难的道路，坚持了8年，直到现在她最喜欢的还是画漫画，说到底，她就是这样一只快乐地为理想拼搏每天努力画漫画的可爱猪。

猪猪的资料：

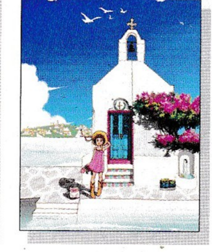
- 笔名：猪乐桃
- 原名：齐潇
- 出生地：上海
- 血型：B
- 生日：9月10日
- 工作室网站：http://www.summerzoo.com

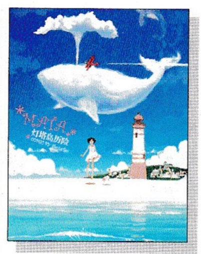
猪猪的爱好：

- 喜欢一边听广播一边画漫画
- 看流行、设计及建筑类杂志
- 海底探险类节目
- 阴天或雨天散步
- 网上购物、猪（小的那种）
- 算命、瑜伽、睡觉
- 买护肤品、家居用品
- 喜欢让・雷诺（长的像也可以）
- 喜欢听别人聊天
- 爵士乐 BossaNova







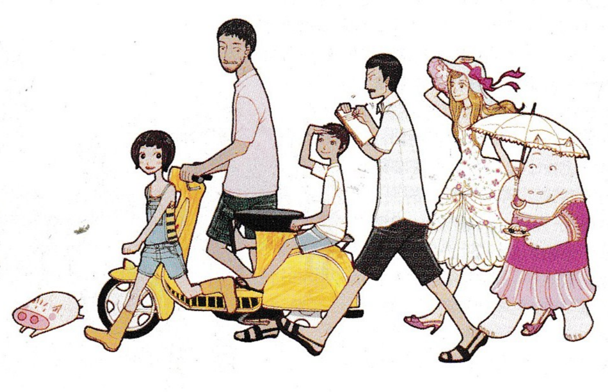


猪猪的经历：

童年在美丽的云南西双版纳度过，曾辗转于云南、扬州、上海等地，现定居于北京。职高毕业后参加工作，后于1998年~2000年担任漫画作者姚非拉的专职助手，期间同时以个人名义发表作品。2000年~2004年，就读于北京林业大学的环境设计专业。现在是姚非拉"Summer"工作室的主笔之一。2004年以《尤米飞行日记》获第一届金龙奖最佳效果奖；2005年以《玛塔》获得第二届金龙奖漫画大奖；2006年出任第三届金龙奖亲善大使。目前《玛塔》单行本已出版，正热烈发售中。

猪猪的作品：

- 《高中5班日记》
- 《影子》
- 《蒲公英》
- 《爱的魔法汤》
- 《Danser La Bolka》
- 《My Cherie Amour》
- 《尤米飞行日记》
- 《夏天来到RENO岛》
- 《肚子好饿！》
- 《Manoa》
- 《玛塔》





猪乐桃·八年漫画路：

9年前，给姚非拉写了封巨大的应聘助手的信，满怀期待地等待，却一直没有回音。直到一年后，也就是8年前的春天，意外收到了姚非拉的回信，满满一页信纸，已经忘记所写的内容了，只记得最后姚非拉写着"让我们一起来画漫画吧！"。老爸当时拍着桌子怒吼"去画漫画，你就别回这个家！"。只犹豫了0.01秒，我就转身出门去了姚非拉家。但起初很艰难，由于杂志社拖欠稿费，我们陷入经济危机，姚非拉也由于长期劳累导致过敏性哮喘，连血都咳出来了（好可怕……），我们却连吃饭和看病的钱都没有，好像生活在万恶的旧社会……但即便是那样的境遇，大部分的记忆却仍然充满温暖。我们每天都过得很开心，生活中只有漫画，大家都充满了理想。也许正是因为什么都没有，所以才过得努力而朴实。现在终于迎来了好日子，有了工作室、良好的工作环境、经理人、政府投资……有了这么多良好的条件，更没理由不好好奋斗了！原创漫画的道路的确很艰难，但是我们真的喜欢这项事业，大家仍然抱着单纯的目标在努力——画好每一页漫画，简单而快乐地生活！

猪猪的伟大理想：

希望能够保持健康的身体画好每一页漫画！
——每天的目标

希望成为会画漫画的瑜伽教练！
——已经实现

希望能够和长得像让·雷诺的人同游地中海！
——只是梦想



吉祥天 你觉得自己的绘画风格是怎样的？
猪乐桃 我觉得是怀旧的童话加冒险风格，算是大自然风格吧。

吉祥天 这次文博会的慈善拍卖会里，你的作品拍了2万4，事后有什么感想？
猪乐桃 很惊讶，觉得大家实在出手太大方了！然后一想到拍卖作品是为失学儿童筹款，就感到很自豪啦！

吉祥天 《玛塔》是一个关于什么的故事？
猪乐桃 《玛塔》系列作品包含散文性和故事性两种概念，散文部分简单轻松，故事部分会有引人入胜的冒险情节。描写的是在美丽而奇幻的雷诺岛上，小女生玛塔简单而有趣的生活。

吉祥天 对看《玛塔》的读者说几句话吧。
猪乐桃 感谢大家一直以来支持这本没有帅哥、美女的漫画，我会继续努力用单纯、美好的画面来回报你们。

吉祥天 猪仔你那么爱吃身材却那么苗条，有什么秘诀呢？
猪乐桃 没什么秘诀啊？可能是因为我很喜欢运动吧，每周我都要做3次瑜伽，2次健身或游泳，即使没有运动也会出去散散步。

吉祥天 很少有漫画家想当瑜伽教练的？
猪乐桃 因为之前长时间画画得了颈椎炎，医生都没有治好，后来抱着试试的心态去练瑜伽，竟然治好了。然后，就开始教身边的朋友做，他们都夸我教得好，应该去做教练，我就当真了，就去考了初级的教练认证，现在每周会去教两节瑜伽课。

吉祥天 为什么那么喜欢让·雷诺？
猪乐桃 个人审美的问题吧！天生就喜欢年纪大的胡子美中年……

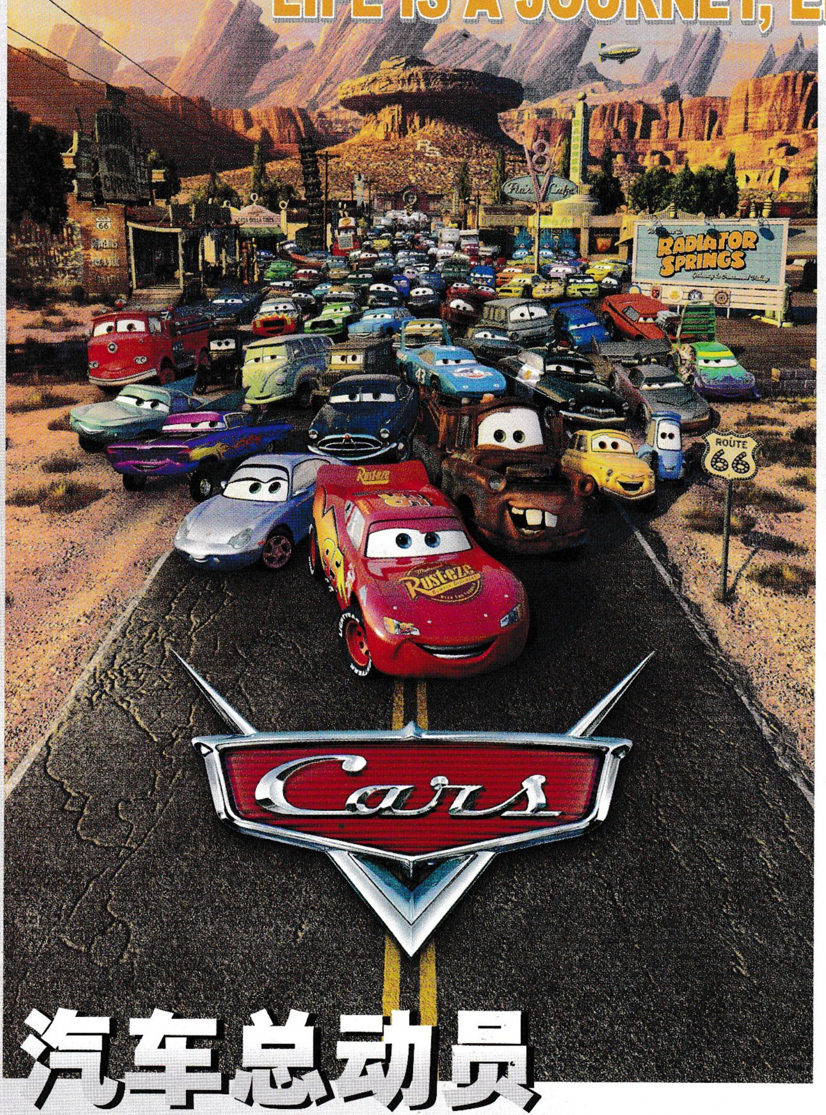
吉祥天 那你身边就是有一个美中年姚非拉吗？
猪乐桃 晕，他不能算，他是我师父，像长辈一样……（吉祥天：慌张的小猪真好玩，嘿）

吉祥天 最后有什么要跟读者们说的吗？
猪乐桃 《玛塔》单行本发售中！一书三册，珍藏价只要35块，走过路过不要错过啊！（吉祥天：卖广告还真积极……）



生命就是一次旅程，尽情享受吧！

LIFE IS A JOURNEY, ENJOY THE TRIP!



■导演：约翰·拉塞特 John Lasseter ■编剧：约翰·拉塞特 John Lasseter ■配音：保罗·纽曼 Paul Newman 欧文·威尔逊 Owen Wilson 胖子拉里 Larry the Cable Guy 理查德·佩蒂 Richard Petty 波妮·亨特 Bonnie Hunt 迈克尔·基顿 Michael Keaton 乔治·卡琳 George Carlin 詹尼佛·刘易斯 Jenifer Lewis ■出品：迪士尼／皮克斯 ■上映日期：2006年6月9日

这次影片要看什么？

在创造了《玩具总动员》、《海底总动员》、《超人特攻队》等一系列电脑动画票房奇迹之后，皮克斯在今年夏天又要给大家带来另一部精彩纷呈的超级大片《汽车总动员》！本次影片将由皮克斯的领头人约翰·拉塞特亲自操刀编写剧本以及担任导演，拉塞特自《玩具总动员2》之后就退居二线，开始负责公司的运营工作。本次重新出山，意图联合旗下精英团队，为各位影迷奉献皮克斯有史以来最精彩动画长片！

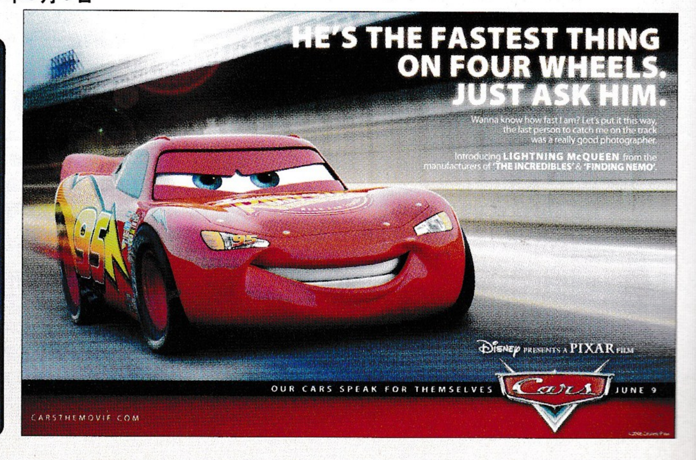
去年的时候，皮克斯与老东家迪士尼闹得很不愉快，由于迪士尼提出的不合理续约条款，皮克斯一度宣布不再续约，另找东家甚至自立门户，在当时也曾传闻包括苹果、梦工厂等公司欲图收购皮克斯，多家公司卷入这场纷争，弄得华尔街股市一时波澜异常，影迷们一直认为《汽车总动员》将会是皮克斯在迪士尼旗下制作的最后一部动画长片。到了今年2月24日，双方突然达成协议，迪士尼斥资2亿4000万美元宣布收购皮克斯，为这场"续约之争"画上了句号。自此，皮克斯正式成为迪士尼动画王国下的一员，而在影迷心中，"皮克斯＋迪士尼"已经成为优秀动画长片的代名词。

名为《汽车总动员》，那么影片中有关汽车的要素自然是重中之重。对于我国影迷来说，感受可能还不是很深刻，但对于汽车大国的欧美影迷来说，则会在电影中看到令人兴奋的要素，例如1951年版的大黄蜂轿车哈德森，资深车迷一定会在汽车左门上看到代表这辆汽车悠久历史的1951年的LOGO。不过虽然我们无法从这一点上看到感动，但是在另外的地方依然能找到耳熟能详的标志，例如大家可以细心寻找在哪些车身上有《玩具总动员》和《虫虫总动员》的标志？导演约翰·拉塞特的缩写"JLP"出现在哪里？还有在《怪物公司》中出现过的"2319"会出现在哪一辆赛车上？这些都是需要影迷在影片中寻找的乐趣。

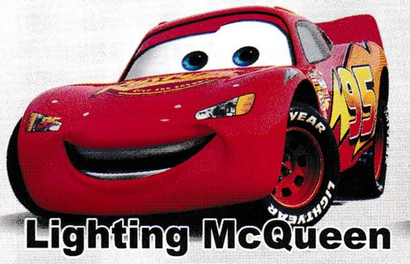
而关于主角赖特宁·麦克奎恩的名字来历，一则是来自著名演员多次演出过神奇车技的史蒂夫·麦克奎恩的名字，二则是来自前皮克斯雇员格雷恩·麦克奎恩的名字，后者曾参与过皮克斯

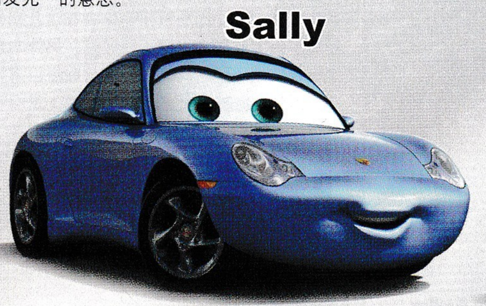
剧情梗概

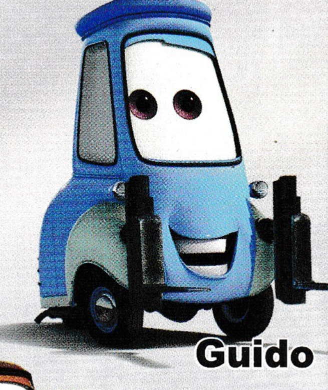
红色赛车赖特宁·麦克奎恩（欧文·威尔逊配音）是镇上速度最快的赛车手，号称能快过一切和他一样用四个轮子跑步的家伙。在他的家乡，麦克奎恩已经没有对手可以较量了，于是他准备前往加利福尼亚州去参加在那里举行的"活塞杯汽车冠军赛"，在路途中他无意中闯入了位于美国66号高速公路的Radiator Spring镇，在那里他邂逅了漂亮的2002年版保时捷轿车莎莉（波妮·亨特配音），并与满身铁锈但心地善良的拖车马特（胖子拉里配音）和1951年版大黄蜂轿车哈德森（保罗·纽曼配音）等人成为好友。从这些人身上，麦克奎恩明白生活中有比荣誉和名利更重要的东西，那就是：生活是关于过程而不是关于结果的。



多部动画长片的制作，如《玩具总动员》、《海底总动员》等，但是还没有等到《海底总动员》公开上映，他便在2002年10月不幸去世。另外赖特宁（Lighting）的英文原意是“闪闪发光”的意思。







这次影片要听什么？

皮克斯的动画长片历来都邀请当红明星为其角色配音，例如汤姆·汉克斯、保罗·纽曼等都曾为皮克斯的动画角色奉献过精彩的“声”技。而这次为影片主角麦克奎恩配音的则是我国影迷也非常熟悉的欧文·威尔逊（曾与成龙合演过《上海正午》），欧文为麦克奎恩演绎的那种年轻、张狂却又有点迷茫的声线，非常出色地展现了主角的个性。

为老爷车哈德森配音的则是德高望重的保罗·纽曼，他那沉着老练，跃跃欲试又不失稳妥的嗓音让这辆1951年版的大黄蜂轿车迸发了新的活力。

胖子拉里可能国内观众还不太熟悉，而他现在却是红遍全美电视界的大牌明星，这位胖得恨不得连眼睛都睁不开的大块头前段时间刚刚出演了他首部电影作品《胖子拉里：健康调查员》，这次又来到了皮克斯的屏幕上，为那位锈迹斑斑憨厚老实的拖车配音。

而为那辆2002年版保时捷莎莉配音的波妮·亨特，她的声线和这辆汽车一样具有“从静止到时速60英里只需4.9秒”的加速能力，波妮曾在电影《儿女一箩筐》中与白头翁史蒂夫·马丁共同对抗12个大闹天宫的小祖宗，她这次又能为电影增添多少华彩呢？







Mack

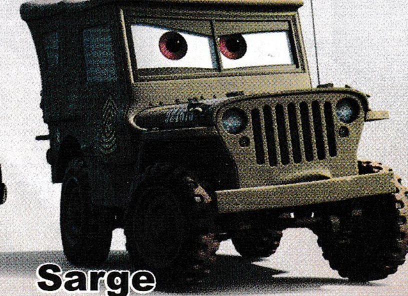
这次影片要读什么？

影片在制作初期，曾被命名为《66号高速公路》，不过担心观众会把影片和1960年的同名电视剧搞混淆，随即在第二年便将片名定为《汽车总动员》。那么这条传奇的“66号高速公路”到底是什么呢？

66号高速公路（Route 66）始建于1926年11月11日，全长3755公里，从芝加哥开始，途经密苏里州、堪萨斯州、俄克拉荷马州、得克萨斯州、新墨西哥城、亚里桑那州以及加利福尼亚州，最终抵达终点站Santa Monica。它是全美高速公路系统以及联邦高速公路系统中最具标志性的一条路线，曾经是美国西部拓荒以及西部迁移过程中的重要通道。随着美国州际高速公路系统的开发和繁荣，这条古老的公路逐渐被淘汰，并在1985年被美国政府正式从全美高速公路网上剔除掉了。但是美国人以及居住在公路两旁的居民对这条公路抱有深厚的感情，亲切地称它为“古老的66号公路（Historic Route 66）”，并一直在为保全这条公路而努力，例如影片中的莎莉就一直坚信，66号公路一定会在某一天再现生机的！



Sheriff



烈舞阿婆



烈舞阿婆

阿婆有话说

各位读者我们又见面了，不知各位还满意我们上一期的E3特别报道吗？为了将E3的消息在第一时间告诉玩家，编辑们可是熬了几夜哦，而E3的后续报道也会在这几期的新闻中为大家送上，请不要错过。另外本期也根据连续一段时间的读者来信在栏目上做了些调整，也感谢大家，《游戏城寨》是会在大家的的建议和意见中不断进步的。也不要忘记剪下本期45～46页的印花配合5月上市的《游戏机实用技术》和《掌机王》参加100000元抽奖哦！算算日子，也马上就要到考季了，高考、毕业考、期末考等各类考试都快到来，在这里祝各位学生读者们考试顺利通过！那就先来看看最进论坛上发生了些什么事吧？

阿婆报道 讨论 现在的游戏怎么了？

[楼主：bobxu]



游戏为什么越来越没有乐趣？现在游戏的定义是什么？是电影？是小说？还是只要玩家玩的开心？游戏的乐趣越来越少这到底是为什么？是现在游戏都有了攻略，可以上网和人家讨论，查找资料，而缺少自己钻研的精神？还是少了当初只为游戏而游戏，而不是像现在为了炫耀来游戏？所以现在的游戏怎么了？到底是我们变了？还是游戏变了？还是时代变了？还是其他……

相关地址

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=235206

相关回复

sykes：既然游戏被称为第九大艺术，加入一些内涵的东西是有必要的，不是谁变谁不变的问题，是时代发展，我们顺应罢了……

黑羽鸟：加入好的剧情和动作性下降什么的没关系吧。而且我不觉得现在的游戏不好玩，更不会觉得复杂。

读者自留地

第四期读者意见选登



读者们哪，你们永远是上帝，把某位上帝的来处搞错就太不应该了……在这里对杨河东读者道歉，第四期的《读者自留地》中您的地址应为广西，特此更正。

读者意见选登

江苏 谢晓东：从web show中得知，如果指甲上出现白色斑点，就会有人送你想要的礼物。本人惊喜地发现自己右手食指指甲上有一白斑，请问小编我梦想中的PS2什么时候到啊？另外本人有一小小建议，希望小编们能把音乐台的歌词扩增。

阿婆：别想PS2了，快去医院看看吧……另外本期如你所愿，歌词部分扩充到两页，但还是因为页数紧张放不全，还请体谅，剩下的歌词请去论坛的音乐区查询吧。

上海 韩珊媛：我诅咒我中奖，看到“读者自留地”那一叠厚厚的读者回函，不禁让我感到中奖的前途渺茫，但我仍寄去这一期的回函，因为我相信在这艰难的“革命”道路上，坚持就是胜利！

阿婆：坚持是没错，可我还是要无奈地告诉您：“革命尚未成功……”

福建 郑世杰：大家在“游戏裁判所”中都以自己鲜明的观点评论了游戏以及游戏现象，值得支持

阿婆：嗯，负责该栏目的某编辑偷笑中。

上海 孙琪：因为我家里没上网，我也没空去网吧，所以没有levelup.cn注册ID和E-mail，没有这些能否参加抽奖呢？

阿婆：绝对可以参加，不过有空也别忘了来论坛玩玩哦！

浙江 林齐坤：我是一名高中生，现在没什么机会上网，所以levelup.cn很久都没上过了，请问我的ID会被删掉吗？

阿婆：放心吧，绝对不会。

本期读者调查 您的意见是对我们最大的支持

1. 您觉得本期封面怎么样？
2. 对新闻的内容是否满意？
3. 您对新作速报栏目的建议是什么？
4. 您对动漫栏目有什么建议？
5. 您觉得动漫栏目还应该增加什么部分的内容？
6. 您是否满意本期的levelup音乐台？

我们将会从读者来信中抽出20位获奖者，奖品是levelup主题T恤一件。来信请寄：



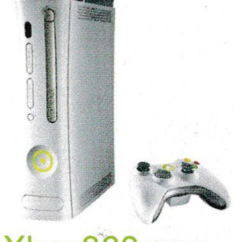




地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱

收件人：《游戏城寨》编辑组　邮编：730010

《levelup 游戏城寨》Level 4 读者调查表抽奖 中奖名单公布！



Xbox360 获得者

齐跃

100024 北京



PS2 获得者

黄聪

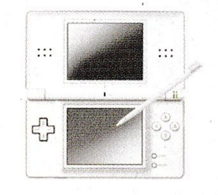
430022 湖北



PSP 获得者

潘鹤杨

521000 广东



NDSL 获得者

赵威

213164 常州

本次活动礼品将从levelup电玩商城集成支付宝功能的商家处采购，并由商家直接提供给中奖者，请中奖者收到奖品时认真检查后再签收。

另外请中奖者从速联系《游戏城寨》编辑组（0931-4863066），以便奖品能够尽快发放。

幻梦涂鸦坊

本期的幻梦涂鸦坊收录了网友草虫May的几幅作品，她涂鸦的常用工具为Shi—painter，线条简约，上色柔和，总是一种淡淡的感觉。草虫马上要参加高考了，在这里祝她成功考取自己理想的学校。



等待……



曾经的回忆……



四叶草

期待一憧憬

飞



erica



梦想的起航

烈舞 阿婆

涂鸦版地址

http://www.levelup.cn/comic/tuya/poo/index.asp

阿婆交友栏！

ID　蓝宝石的夜空
年龄　19
爱好　BL，嚣张的BL，猥琐的BL，半夜BL，将BL进行到底
自我介绍：JP文化爱好者，潜修JP文中
出没区域：猪笼城寨，二手交易区，手机区

ID　我为球狂
年龄　20
爱好　足球，篮球，动漫，电影，游戏，音乐
自我介绍：偶是老实人！
出没区域：猪笼，动漫区，实况区，PSP区

ID　荧
年龄　20
爱好　游戏，交友，调侃
自我介绍：嚣张是我的天性，猥琐是我的个性，待人真诚是我的秉性，希望能和各位玩家、对某方面有独特见解或北京的朋友做个朋友！
出没区域：综合区，索尼区，原创区，猪笼城寨

ID　游戏STAR
年龄　21
爱好　游戏，电影，足球，睡觉，听别人吹水……
自我介绍：我是无双FAN，传说FAN，机战FAN
出没区域：无双区，传说区，机战区

ID　sykes
年龄　23
爱好　游戏，动谩，音乐
自我介绍：我十分热爱游戏，想和有共同爱好的人做朋友
出没区域：猪笼城寨

ID　为爱流浪
年龄　23
爱好　游戏，动漫，音乐，电影
自我介绍：热爱游戏，网游，TV GAME，掌机等等均有涉及，性格开朗，待人那是没话说的，望与广大
出没地区：主要在猪笼城寨，PSP专区

ID　我爱鸣
年龄　27
爱好　游戏，电影，音乐
自我介绍：喜欢打打游戏，看看电影，听听音乐
出没区域：猪笼城寨，游戏区乱窜，嘿嘿

ID　酷乐猫
年龄　20
爱好　ACG，音乐（以日美为主，各个类型的都听一点），电影
自我介绍：性格外冷内热，对于喜欢的东西相当执著，希望结交有共同爱好的朋友。
出没区域：音乐区，任区，恶魔城区，其他地方有事没事都会逛逛

ID　——
年龄　21
爱好　ACG
自我介绍：我很喜欢潜水，谢谢
出没区域：除管理区

ID　gamecavalier
年龄　21
爱好　游戏，电影，音乐，足球
自我介绍：我十分热爱游戏，音乐和动画，请和我做朋友吧！哦，还有英文电视剧
出没区域：levelup无孔不入

ID　被遗忘者
年龄　19
兴趣　摄影，飑车，听交响乐
自我介绍：我也很无奈……
出没地区：城寨，各个专区，意见区

ID　所恶
年龄　20
爱好　高达，Gunpla，海贼，游戏……以SLG和RPG为主
自我介绍：啊……来凑热闹
出没区域：水底，定期上浮

论坛精彩帖导读

游戏讨论

帖子标题 [E3 讨论]我们这个时代是游戏界最精彩的时代
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=227483
楼主 逍遥子　**点击** 5035
“Xbox 360、PS3、Wii的三足鼎立才是游戏界这几十年来最大的盛事”，很有见解的一篇评论

帖子标题 简述多元的主机知识
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=230933
楼主 觉醒的白狼　**点击** 4274
如标题，楼主很详细全面地介绍了很多关于游戏主机的知识。

帖子标题 [UT 攻略] [PS2][.hack//G.U. Vol.1 再诞]流程攻略[完结]
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=30&ID=231543
楼主 RaXpo　**点击** 1142
这次的《.hack》似乎还不错哦，正在努力攻关的朋友不妨也来此帖讨论一二。

帖子标题 昨天买了PS2却被同事们全体鄙视了
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=30&ID=233334
楼主 超级柴政　**点击** 2831
昨天买了一台PS2回来，但是将这个事情告诉同事们以后，迎接的却是冷水……

影视、动漫、音乐

帖子标题 [UT 文学组 小说（玄幻）]神罚
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=39&ID=177060
楼主 影翼之告死天使　**点击** 1446
神命令两个神主直隶天使一告死天使，执行神罚，神罚的内容是“毁灭世界”……

帖子标题 FAN之影评——球成名
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=9&ID=234658
楼主 fan　**点击** 330
一球成名的故事可以说是痛并快乐着，在主角遭受到一系列诸如父亲阻挠，初试落选，同事刁难……

猪笼城寨

帖子标题 我真的看见鬼了！！！
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=232676
楼主 dantewei　**点击** 2883
昨天晚上我深夜坐车回家……当时车上只有几个人，因为自己实在太困了，所以睡了一会……

帖子标题 教你用最快速度做一把AK47
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=235927
楼主 爱国者1984　**点击** 596
您还别说，真做出来了……可看了的人怎么就这么想抽楼主呢……

本期论坛之星



赵神

“我曾是开店的，现在为人民服务。”这样一句简单的话，牵动了无数玩家的心……长久以来，JS这个名词在玩家心目中一直是那么的令人畏惧。但赵神的到来，打破了商家从不为玩家免费服务的先河，是他让广大玩家彻底了解了JS。什么，你不相信？那就快去PSP专区置顶了100多页的帖子看看吧！

性别 **酷哥**　星座 **双子座**
门派 **生化特别行动队**

签名
莎木啊，什么时候才出3啊

帅哥的等级

奇谈怪论

你是属于哪个级别的？

楼主：yeylh



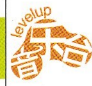
在我多年的研究下我发现帅哥可以分为3个等级。

第一级 就是让女孩子看了心理会想，这个男孩子好帅啊但心里没什么想法的人，这是帅的一般阶段，可以让女孩子注意上你。

第二级 就是让女孩子看了就情不自禁的跟你说话，然后就很想跟你在一起的人，这些人往往会有好多女孩子在身边令很多男孩子很嫉妒，其实这还不帅的最高阶段。

第三级 就是让女孩子看了不敢跟你说话但心里已经认为你很帅的人，其实她心里很想跟你说话但不敢，她自己知道她配不上你，她知道跟你说了你也不会同意的，这就是帅的最高境界，呵呵。

综上所述那些没有女友的朋友请不要担心，不是没有女孩喜欢你，很有可能是因为你已经达到了最高境界，好多女孩不敢跟你表白的。



levelup音乐台曲目

注：曲目序号不包括朵拉的解说



冒险吧？ 演唱：平野凌

答えはいつも私の胸に？？？

なんでだろあなたを选んだ私です
もうとまらない运命样から决められたけど
I believe 真似だけじゃつまらないの
You'll be right！ 感じるまま感じることだけをするよ

冒险でしょでしょ！？ ホントが嘘に変わる世界で
梦があるから强くなるのよ谁の为じゃない
一绪に来てくださいっ
どこまでも自由な私を见てよね
明日过去になった今日のいまが奇迹
I believe you？？？

戻れないとこまで行かなきゃつまんない
さあ教えて秘めてる愿いを镜に投げた
My delight 身体ごと受とめたら
Your mind fly！ 惊かせて惊いて笑颜になろう

始まりでしょでしょ！？ キレイが暗を照らすみたいに
私のちからあなたの泪どっちも正しいの
现实にゆれる纤细な心が
伤つくのはイヤ
思いましたいつもいつも胸の奥に
答えが？？？

普通じゃないのが当然なら
答える私は何ができる？
普通でも普通じゃなくて
感じるまま感じることだけをするよ

冒险でしょでしょ！？ ホントが嘘に変わる世界で
梦があるから强くなるのよ谁の为じゃない
始まりでしょでしょ！？
キレイが暗を照らすみたいに私とあなた
冒险の途中

一绪に进んでくどこまでも自由に
现实を超えて
明日过去になった今日のいまが奇迹
确かな未来を
つかもう未来を
I believe...

答案始终在我的心中

不知为什么我选中了你
已经无法停止，这是命运所安排的
I believe 只照搬别人就没意思
You'll be right！ 只做我能感受到的事情

冒险吧？真实也能变成虚假的世界里
因为有梦想才能变得更强 并不是为了谁
一起来吧
始终看着自由自在的我
今天的这一时刻将是奇迹 明天就会变成过去
I believe you

要走到无法返回的地步，要不然没意思
告诉我吧 把愿望扔向镜子中
My delight 用身体去接触
Your mind fly！ 在吃惊和惊喜中欢笑

才刚刚开始吧？就像美丽的东西来照射黑暗一样
我的力量和你的眼泪究竟哪一个是正确的
纤细的心在现实中游荡
总是在心灵的深处向着
我不想再受伤
答案？

如果回答非普通才是理所当然
那么我还能做些什么？
不管是普通还是非普通
只做我能感受到的事情

冒险吧？真实也能变成虚假的世界里
因为有梦想才能变得更强 并不是为了谁
才刚刚开始
就像美丽的东西来照射黑暗一样
你和我还在冒险的途中

一起前进吧 自由地走到任何地方
超越现实
今天的这一时刻将是奇迹 明天就会变成过去
确实存在的未来
抓住未来
I believe...



Bad day

daniel powter

演唱 Daniel Powter

Where is the moment when we need it the most
You kick up the leaves and the magic is lost
You tell me your blue sky's fade to gray
You tell me your passion's gone away
And I don't need no carryin' on

You stand in the line just to hit a new low
You're faking a smile with the coffee to go
You tell me your life's been way off line
You're falling to pieces every time
And I don't need no carryin' on

Because you had a bad day
You're taking one down
You sing a sad song just to turn it around
You say you don't know
You tell me don't lie
You work at a smile and you go for a ride
You had a bad day
The camera don't lie
You're coming back down and you really don't mind
You had a bad day
You had a bad day

Well you need a blue sky holiday
The point is they laugh at what you say
And I don't need no carryin' on

You had a bad day
You're taking one down
You sing a sad song just to turn it around
You say you don't know
You tell me don't lie
You work at a smile and you go for a ride
You had a bad day
The camera don't lie
You're coming back down and you really don't mind
You had a bad day
(Oooh.. a holiday..)

Sometimes the system goes on the blink
And the whole things it turns out wrong
You might not make it back and you know
That you could be well oh that strong
And I'm not wrong
(yeah...)
So where is the passion when you need it the most
Oh you and I
You kick up the leaves and the magic is lost

Cause you had a bad day
You're taking one down
You sing a sad song just to turn it around
You say you don't know
You tell me don't lie
You work at a smile and you go for a ride
You had a bad day
You've seen what you like
And how does it feel for one more time?
You had a bad day
You had a bad day

我们最需要好运的时候它在哪里
你踢起地上的落叶 魔法消失了
你告诉我你蔚蓝的天空渐已灰暗
你告诉我你心中的热情也已冷淡
而我不必再去坚持

站在情绪低谷的边缘
你强装微笑 品着咖啡
你告诉我你的生活已背离常轨
你每一次都会摔得粉碎
而我不必再去坚持

因为你这一天很糟糕
情绪才会低落
唱首悲伤的歌 很快就会雨过天晴
你说你茫然不知所措
你告诉我不要说谎
你挤出一个微笑然后去上班
你这一天很糟糕
相机不会说谎
但你会恢复过来 你也不会真的在乎
你这一天很糟糕
你这一天很糟糕

你需要一个阳光明媚的假日
可他们却嘲笑这种说法
而我不必再去坚持

你这一天很糟糕
情绪也很低落
唱首悲伤的歌 很快就会雨过天晴
你说你茫然不知所措
你告诉我别说谎
你挤出一个微笑然后去上班
你这一天很糟糕
相机不会说谎
但你会恢复过来 你也不会真的在乎
你这一天很糟糕
你这一天很糟糕

有时候系统也会失控
一切都变得很糟糕
你或许无法挽救但你知道
你会好好生活并依然坚强
哦 我说的没错

当你最需要激情的时候它在哪里
噢 你和我
你踢开地上的落叶 魔法消失了

因为你这一天很糟糕
情绪才会低落
唱首悲伤的歌 很快就会雨过天晴
你说你茫然不知所措
你告诉我不要说谎
你挤出一个微笑然后去上班
你这一天很糟糕
你已经看到你想要的结局
再经历一次会是什么感觉？
你这一天很糟糕
你这一天很糟糕

因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。

有了这颗眼泪才能走下去

演唱：时东あみ

それがへたくそで
なんか悔しいけど
まだあきらめない　ね

ぼんやりとしてる梦もそのうちに
雾が晴れたようにしてみせる

この一步进むまで
次の一步まで
じっくり行くから
前に进むから
自分のペースで

小さな部屋でも
野望が诘まってる
いちいち言わない　が？？？

それぞれの时代　それぞれの人生
だけど　つながってる人间模样

この泪があるから
次の一步となる
はっきり分かるよ
前に进んでるって
“辉き”の袂(もと)へ

因为经常做得不好
虽然有些不甘心
但是不要放弃

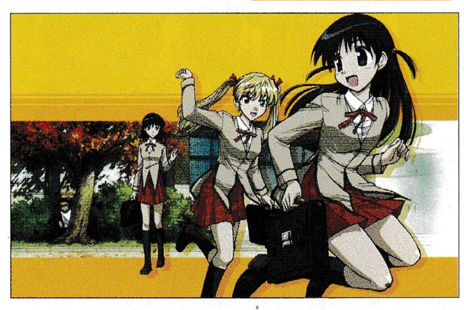
一定要把朦胧的梦中
存在的迷雾全部消除

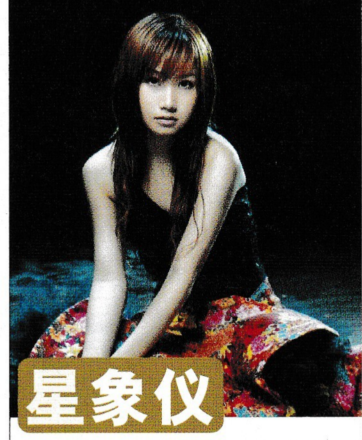
直到走出这一步
直到走出下一步
我会慢慢地走
以自己速度
慢慢地前进

虽然是小小的房间
但充满着野心

各自的时代，各自的人生
但是每个人都互相连接在一起

因为有这颗眼泪
所以才能迈出下一步
能明确地感觉到
我确实在前进
走向“光辉”





星象仪

演唱：大冢爱

夕月夜 颜だす 消えてく 子供の声
远く远く この空のどこかに 君はいるんだろう
夏の终わりに2人で抜け出した この公园で见つけた
あの星座 何だか 觉えてる？

会えなくても 记忆をたどって 同じ幸せを见たいんだ
あの香りとともに 花火がぱっと开く

行きたいよ 君のところへ 今すぐ かけだして 行きたいよ
まっ暗で何も 见えない 怖くても大丈夫
数えきれない星空が 今もずっと ここにあるんだよ
泣かないよ 昔 君と见た きれいな空だったから

あの道まで 响く 靴の音が耳に残る
大きな 自分の影を 见つめて 想うのでしょう
ちっとも 变わらないはずなのに
せつない气持ちふくらんでく
どんなに 想ったって 君は もういない

行きたいよ 君のそばに 小さくても小さくても
1番に 君が好きだよ 强くいられる
愿いを 流れ星に そっと 唱えてみたけれど
泣かないよ 届くだろう きれいな空に

会えなくても 记忆をたどって 同じ幸せを见たいんだ
あの香りとともに 花火がぱっと开く

行きたいよ 君のところへ 小さな手をにぎりしめて
泣きたいよ それはそれは きれいな空だった
愿いを 流れ星に そっと 唱えてみたけれど
泣きたいよ 届かない想いを この空に

中文翻译

黄昏之月 探出了脸 逐渐消失的 孩子的声音
远远地远远地 在这片天空的某处 或许你就在那里
在夏日的尾声我俩偷溜了出去 在这座公园里发现了
那个星座 你还记得吗？

即使无法相会 还是可以循著记忆 看见同样的幸福
连同那股幽香 烟火灿烂地绽放

好想去到 你的身边 就在这一刻 好想奔向你
在黑暗里 什么都看不到 虽然可怕但是没关系

数不尽的星空 此刻也始终 就在这里
我不会哭 因为那是以前 和你一起看见的 那片美丽的天空

在那条路上 响起的鞋声 依然留在耳中
凝视著 自己巨大的身影 忍不住想道

明明是 丝毫都没有改变 心痛的感觉却不断膨胀
无论 再多的思念 你 都已经不在

好想去到 你的身边 哪怕变得再小再小
最喜欢你的 是我 所以才能保持坚强
试著把心愿 悄悄地 唱给流星知道
我不会哭 相信心愿会传达 到那片美丽的天空

即使无法相会 还是可以循著记忆 看见同样的幸福
连同那股幽香 烟火灿烂地绽放

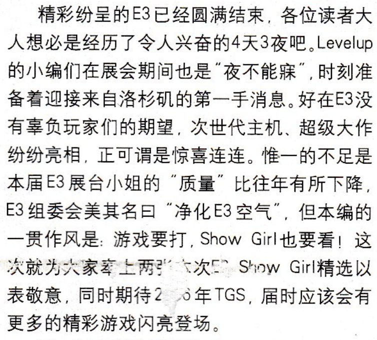
好想去到 你的身边 紧紧握住小小的手
好想哭 那是因为 天空那么美丽
试著把心愿 悄悄地 唱给流星知道
好想哭 把无法传达的心意 给这片天空

对白赏析

（请结合音乐台的CD欣赏）

ダンテ：危ないわ
但丁：好险。
エドワ：いつ门を见た？マイラ
爱德：你什么时候见过门了？莱拉。
エドワ：炼成阵无しで练成した，それが答えだ，ダンテ
爱德：不用炼成阵的炼成，那就是答案，但丁。
ダンテ：いつ分かったの？エドワードエルリック
但丁：你是什么时候知道的？爱德华·艾尔林克。
エドワ：本当なんだな
爱德：果然是真的啊。
ダンテ：なかなか气に入ってるわこの体
但丁：我很喜欢这个身体呢
エドワ：それで何人目だ？
爱德：那是第几个了？
ダンテ：さあ、十人はやってないわね
但丁：谁知道啊，还不到十个人吧。
ダンテ：だってその度に贤者の石を使わなくちゃいけないのよ
但丁：因为每次都不得不使用贤者之石啊。
エドワ：この町の住民を消し去って，贤者の石を造った
爱德：就因为制造了贤者之石而使这个城市的居民消失！
ダンテ：かつて一晚で消灭した东の国もそう
但丁：曾经一夜之间消亡的东部国家也一样。
ダンテ：行っておくけど造ったのは私じゃないわ
但丁：先声明一点，做的人可不是我。
エドワ：光のホーエンハイム
爱德：光之赫姆海恩！
ダンテ：自分の父亲のことそんな风によんではいけないわ
但丁：不可以那么说自己的父亲哦。
エドワ：あいつも同じように生き长らえて来たのか
爱德：他也是一直那么活下来的吗？
エドワ：何のために？
为了什么？
ダンテ：我々にはその价值があるわ
但丁：因为我们有那么做的价值。
エドワ：こそこそと贤者の石を造り，自分たちが生き长らえるだめだけに使う
爱德：偷偷制造贤者之石，只为了自己能长生不死而使用。
エドワ：そんなことが许されるか！
爱德：你们有什么资格那么做！
ダンテ：人间には贤者の石は　Ωえないわ
但丁：人类无法控制贤者之石的。
エドワ：だから贤者の石を完成させることに失败すると，全て消灭させ
爱德：所以制造贤者之石一旦失败，就销毁一切。
エドワ：“近づくと灭びる”という传说を残すのか？
爱德：留下“接近贤者之石将导致毁灭”的传说吗？
ダンテ：ええ、人间が贤者の石に近づかないように
但丁：没错，为了让人类不去接近贤者之石。
ダンテ：それでも近づいた者からは，ぎりぎりで取り上げて，大切に使う
但丁：即便如此还要接近的人，从他们手中全部夺走，有效地使用。
ダンテ：だって人间贤者の石なんか与えといたら，何をするか分からないでしょう？
但丁：因为如果把贤者之石给了人类，不知道他们会干出什么来。
ダンテ：私はこの世界を愚かな人间が坏さないためにしているのよ！
但丁：我是为了让这个世界不被愚蠢的人类破坏啊！
ダンテ：生き长らえて世界を守ってると言ってもいいわ
但丁：也可以说是永生不死地守护着世界。
ダンテ：人间が贤者の石でバカなことをしないようにね
但丁：为了不让人类用贤者之石做出傻事。
エドワ：ふざけるな！お前も人间だ！
爱德：别开玩笑了！你也是人类！
ダンテ：もう违うわ
但丁：不，已经不是了。



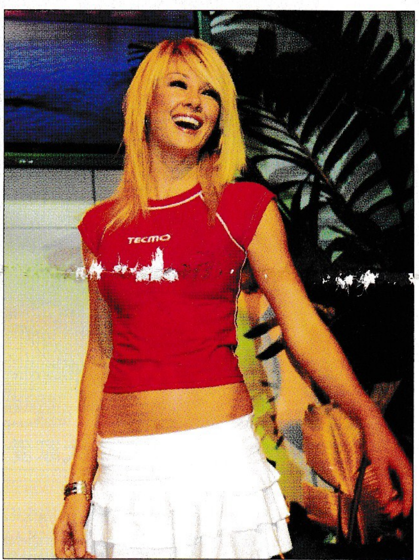


精彩纷呈的E3已经圆满结束，各位读者大人想必是经历了令人兴奋的4天3夜吧。Levelup的小编们在展会期间也是“夜不能寐”，时刻准备着迎接来自洛杉矶的第一手消息。好在E3没有辜负玩家们的期望，次世代主机、超级大作纷纷亮相，正可谓是惊喜连连。惟一的不足是本届E3展台小姐的“质量”比往年有所下降，E3组委会美其名曰“净化E3空气”，但本编的一贯作风是：游戏要打，Show Girl也要看！这次就为大家奉上两张本次E3 Show Girl精选以表敬意，同时期待2006年TGS，届时应该会有更多的精彩游戏闪亮登场。

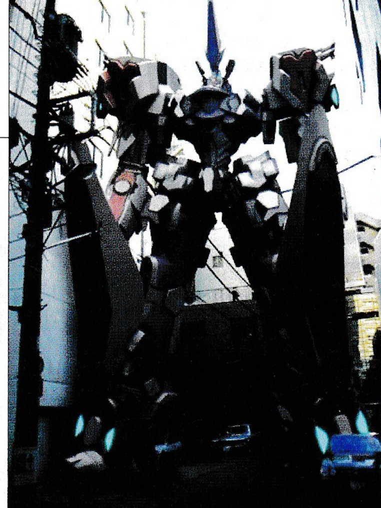
PS：还有更多美丽的Show Girl……



▲《吉他英雄》展台小姐

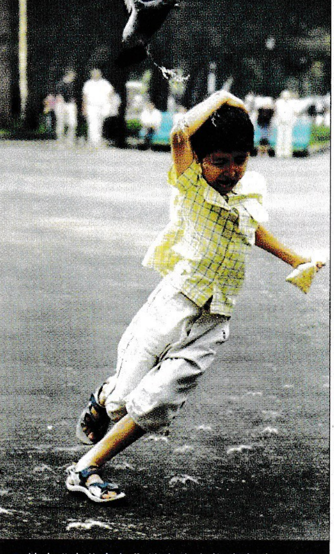


▲Tecmo《DOA》展台小姐



▲最近巨大机器人在城市内活动频繁，请广大市民注意安全。

▲这是即将上映的剧场版《最终快餐VII：神“鸡”降临》，担当领衔主演的是KFC的克劳德爷爷和来自MacDonald的萨菲罗斯大叔。（本图实乃恶搞，如有巧合，纯属巧合，各位FF饭不要揍我啊！）



▲其实“生化危机”就发生在你我身边，而且经常让你猝不及防。



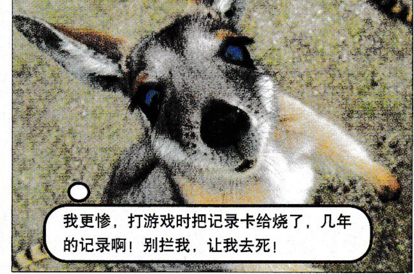
这就是Cosplay的精髓，神形兼备的强袭高达！（不过说实话，本编觉得倒是MM的涂装更专业一些）



▲我只能说，这年头，谁都不容易啊！









新作发售表

2006年5月25日－2006年6月25日

汇率 2006.05.23

100美元	801.76人民币
100日元	7.1739人民币
100欧元	1030.27人民币
100港币	103.39人民币

网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款？

名次	游戏名称	票数
1	怪物猎人 自由	586
2	达芬奇密码	455
3	.hack//G.U. Vol.1 再生	307
4	街头霸王 Zero 战士时代	258
5	宇宙巡航机合集	199
6	杀手47：血钱	187
7	世界足球 高潮	144
8	真名法典Portable	138
9	新·豪血寺一族 烦恼解放	132
10	乒乓球	131

截止5月23日以前

近期PS2游戏推荐



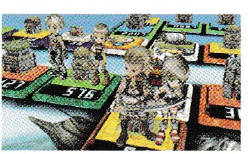
在5月底有一款恋爱AVG要向大家推荐——《KimiKiss》（《君吻》），与其他恋爱游戏不同的是，本作在对话方式上采用了一种名为"matching"的系统，玩家要根据情况从总共10个种类的话题中选择，究竟选择怎样的话题才能获得女孩子的青睐呢？还是在游戏中寻找答案吧。另外在世界杯前还要发售一款足球游戏哦，《世界足球 高潮》将要在6月1日与大家见面了，根据世嘉的足球游戏一贯的风格，爽快度都是值得认同的，而作为本作核心亮点的"1 ON 1"系统，也将更强调技巧性，还请来了昔日的蓝色王子巴乔来代言，相信《高潮世界足球》也会有一个新的表现。





近期PSP游戏推荐

对老玩家来说，能够在同一款游戏中见到《FF》系列"和"《DQ》系列"是做梦都不敢去想的事情，但随着Square和Enix的合并，这个愿望终于实现了，《富豪街》在就圆了我们这个梦想，而在本月25号，《富豪街》的二代也要在PSP平台上发售了，本作还加入了刚推出不久的《最终幻想12》的主要角色，而且还是以可爱的形象出现，更是一场梦幻组合，这两个系列的FANS绝对不要错过！



近期NDS游戏推荐



在6月15日，《重装机兵传说 钢之季节》也将发售了，借助NDS机能，本作将完全使用触摸屏来操作。超高自由度和极具个性的世界观，这个完全无视传统游戏规则的另类RPG，一定会在新作《钢之季节》带给我们惊喜！

近期X360游戏推荐



在E3期间，《摩托GP06》就在Xbox Live上公布了试玩版的下载，完成度已经相当高了，超一流的画面加上超一流的速度感，由于获得了官方的授权，游戏还得到了许多珍贵的赛车资料，真实性也更大地提高了，喜欢竞速类游戏的玩家们可不要错过，游戏在6月14日就要发售了哦！

PS2

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
25	君吻	キミキス	Enterbrain	AVG	6800日元
25	新·豪血寺一族 烦恼解放	新·豪血寺一族 烦恼解放	Excite	FTG	6800日元
25	娇蛮之吻	つよきす～Mighty Heart～	PrincessSoft	AVG	7000日元
25	街头霸王ZERO 战士时代	ストリートファイター-ZERO ファイターズジェネレーション	Capcom	FTG	4800日元
25	七人之侍	SAMURAI7	Idea Factory	AVG	6800日元
25	神秘事件 ～八十神熏的事件档案	ミステリート 八十神かおるの事件ファイル～	Yeti	AVG	6800日元
25	闪耀在宇宙中的诗篇	そしてこの宇宙(そら)にきらめく君の诗	Datam Polystar	AVG	6800日元
25	樱华～闪耀心扉之樱～	樱华～心辉かせる樱～	Pionesoft	AVG	6800日元
25	电波之剑	ラジルギ·プレシャス	Milestone	STG	5800日元
25	纯爱咖啡厅	パルフェ —Chocolat Second Style—	Alchemist	AVG	6800日元
25	宇宙刑事魂	宇宙刑事魂	NBGI	ACT	6800日元
25	TT超级机车	TTスーパーバイクス	Taito	RAC	5800日元
25	红犀牛：嘻哈狂潮	マーク·エコーゲッティング·アップ：コン[illegible]·アンダー·プレッシャー	Atari	ACT	5880日元
30	杀手47：血钱	Hitman：Blood Money	Eidos	ACT	49.99美元
30	美国士兵：士兵的成长	America Army：Rise of a Soldier	Ubisoft	ACT	39.99美元
		2006年6月			
1	世界足球 高潮	ワールドフットボール クライマックス	SEGA	SPG	6800日元
1	SUNRISE英雄谭3	サンライズ英雄譚3	SUNRISE	SLG	6800日元
6	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
8	转生八犬士封魔录	转生八犬士封魔录	Success	AVG	5800日元
15	蔷薇树上蔷薇开 –Das Versprechen	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク –Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800日元
15	波斯王子3 双重灵魂	プリンスオブペルシャ 二つの魂	Ubisoft	ACT	6800日元
22	银河天使Ⅱ 决对领域之门	ギャラクシーエンジェルⅡ 决対领域の扉	Broccole	AVG	6800日元
22	学园爱丽丝 闪亮的记忆之吻	学园アリス ～きらきら★メモリーキッス～	Kids Station	AVG	6800日元
22	女神侧身像2 希尔梅莉娅	VALKYRIE PROFILE2 SILMERIA	Square Enix	RPG	7800日元
22	六星之闪光 流星之都	六ツ星きらり～ほしふるみやこ～	千世	AVG	6800日元
22	格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	NBGI	ACT	6800日元
22	格斗之王XI	ザ·キング·オブ·ファイターズXI	SNK Playmore	FTG	6800日元
22	格斗之王NESTS篇	ザ·キング·オブ·ファイターズ ネスツ篇	SNK Playmore	FTG	4800日元
22	横冲直撞4：平行线	Driver 4：Parallel Lines	Atari	RAC	5800日元

PSP

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
25	真名法典Potable	マグナカルタ ポータブル	Banpresto	RPG	4800日元
25	恐怖惊魂夜2 特别篇	かまいたちの夜2 特别篇	SEGA	AVG	4800日元
25	DQ & FF in 富豪街Potable	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジ いただきストリート ポータブル	Square Enix	TAB	4800日元
25	拳手之路2	ボクサーズロード2 ザ·リアル	Ertain	FTG	4800日元
25	成为飞行员吧！パイロットになろう！	フライング·オールスターズ	Marvelous	SLG	4800日元
25	吉他小子 现场版	ギタルマンライブ！	Koei	ACT	4800日元
30	罪恶装备 审判	Guilty Gear Judgment	Majesco	FTG	39.99美元
30	Race Driver 2006	Race Driver 2006	Codemasters	RAC	39.99美元
		2006年6月			
1	宇宙巡航机合集	Gradius Collection	Konami	STG	39.99美元
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
13	潜龙谍影：数码图形小说	Metal Gear Solid：Digital Graphic Novel	Konami	ETC	18.99美元
15	神秘岛	MYST	SEGA	AVG	3800日元
22	转转方块	コロコロころん	Success	PUZ	3800日元

NGC

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
25	电波之剑	ラジルギ·プレシャス	Milestone	STG	5800日元
		2006年6月			
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元

NDS

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
25	究极蜘蛛侠	アルティメット スパイダーマン	Taito	ACT	4800日元
25	大战略DS	大战略DS	Genki	SLG	4800日元
25	转转连 疯狂触摸	まわしてつなげるタッチパニック	Nintendo	PUZ	3800日元
25	魔女的考验 女王侯选危机	シュガシュガルーン クイーンは大パニック		ACT	4800日元
25	成为飞行员吧！パイロットになろう！	フライング·オールスターズ	Marvelous	SLG	4800日元
25	金刚	Peter Jackson キング·コング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー	Ubisoft	ACT	4800日元
25	新超级马里奥兄弟	NEW スーパーマリオブラザーズ	Nintendo	ACT	4800日元
		2006年6月			
1	汉字候鸟	汉字の渡り鸟	Success	ACT	3800日元
1	银河战士Prime 猎人	メトロイド プライム ハンターズトーナメント	Nintendo	FPS	4800日元
1	降魔灵符传饭纲	降魔灵符传イヅナ	Success	RPG	4800日元
15	怪盗卢梭	怪盗ルソー	NBGI	ACT	4800日元
15	中央大陆战记 冲刺	ゾイドダッシュ	Takara Tomy	SLG	4800日元
15	数码怪兽物语	デジモンストーリー	NBGI	RPG	4800日元
15	重装机兵传说 钢之季节	メタルサーガ 钢の季节	Success	RPG	4800日元
22	魔法假日 五星连珠之时	マジカルバケーション：5つの星がならぶとき	Nintendo	RPG	4800日元

Xbox

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
30	杀手47：血钱	Hitman：Blood Money	Eidos	ACT	49.99美元
		2006年6月			
6	And 1街头篮球	And 1 Streetball	Ubisoft	SPG	39.99美元
6	汽车总动员	Cars	THQ	ACT	39.99美元
13	混沌都市：暴乱反应	Urban Chaos：Riot Response	Eidos	ACT	39.99美元

X360

日期	译名	原名	发行商	类别	价格
		2006年5月			
25	炸弹人 Act：Zero	BOMBERMAN Act：Zero	Hudson	ACT	2980日元
30	杀手47：血钱	Hitman：Blood Money	Eidos	ACT	59.99美元
		2006年6月			
14	摩托GP06	MotoGP 06	THQ	RAC	59.99美元
20	丧尸围城	Dead Rising	Capcom	ACT	59.99美元



ISBN 7-89491-462-2

9 787894 914620 >

7 LeveL

2006.6B

6月13日见！

回答当期烈舞阿婆提问，即有机会获得levelup.cn赠送的特制T恤。

本期（Level6）45~46页印有100000元大抽奖活动蓝色印花。